
8-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007 08
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Exklusiv-Interview
Bill Gates packt aus: Spiele, Online, Win95
Getestet bis aufs Bit
Cyberstorm, Strife Fire Fight, Elisabeth I.
Neuer Chip für Spiele
3D-Nachbrenner: Pentium MMX
Komplett aufgelöst
Terra Nova, DS 9 Bad Mojo, Cyberia 2
Großer Wettbewerb
Super-Reise nach New York
Multiplayer: Netzwerk-Spiele im Internet
Mysteriös: Callahans Zeitreise-Saloon
Muppets: Kermit und Fozzie auf CD-ROM
Management: Die Bugs im F1 Manager

SONY

Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimediastation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“: Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“: Liefern tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC50** – die „Platzsparenden“: Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100** – die „starke Grundlage“: Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91** – die „Dynamischen“: Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuß (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC300D** – die „Leistungsstärksten“: Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

http://www.sony-cp.com

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

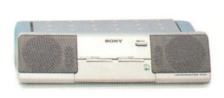
It's a Sony



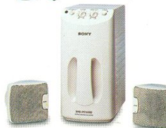














Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

Huch, sind das aber viele ...

Wer sich vornimmt, die beste Spielezeitschrift Deutschlands zu machen, der braucht vor allem eine große Redaktion. Inzwischen hat sich das in Feldkirchen basierte PC Player Team auf sage und schreibe elf Leute erweitert; unser ständiger freier Mitarbeiter Heinrich Lenhardt (wegen USA-Aufenthalt nicht auf dem Gruppenfoto) komplettiert das Dutzend.

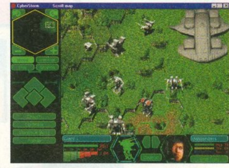
Gehen wir mal von links nach rechts und oben nach unten durch, wer Sie hier anlächelt: Magnus Kalkuhl, Neuzugang Nummer Eins, ist unser neuer Mann für alle Tips und Tricks. Susan Sablowski treibt die Redaktion als »Chef vom Dienst« organisatorisch an. Jörg Langer testet weiterhin Strategiespiele und Actionprogramme. Ganz oben rechts steht Neuzugang Nummer Zwei: Michael Schnelle ist Simulations-Fan und offizieller Stanglnator-Nachfolger. Die zweite Reihe beginnt mit Webwizard Alex Folkers, unserem Online-Genie. Nico Ernst kümmert sich um alle Hardware- und Technik-Artikel. Simone Steglich steht dem ganzen Team als Assistentin unverzichtbar zur Seite. Monika Stoschek testet nicht nur Prügelspiele, sondern knackt wieder verstärkt Adventures.

Ganz unten sehen Sie Henrik Fisch, Meister des CD-ROMs und Sammler aller Spiele-Demos. Boris Schneider versucht weiterhin als Chefredakteur dieser Truppe sein Glück. Last, but not least, ist Roland Austinat nach kurzem Gastspiel wieder da und kümmert sich jetzt um Rubriken wie Aktuelles, Finale und die Hall of Fame.

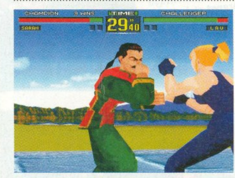
Aber selbst so ein knappes Dutzend kann eines nicht vollbringen: In einem spielearmen Monat für mehr Hits sorgen. So gibt es diesmal keinen Gold Player zu besichtigen. Auch sonst sind Highlights rar. Kommen Sie trotzdem gut über den Sommer,

Boris Schneider





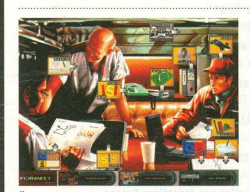
Diesen Monat haben wir nur ein Special zu bieten: **Cyberstorm.** Was das Roboter-Verschieben so reizvoll macht, lesen Sie ab Seite **42**



Sega goes PC: Neben »Sonic the Hedgehog« erscheint jetzt auch **Virtua Fighter** für normale Pentium-PCs ohne Zusatzkarten. Den Test der Prügelei gibt auf Seite **74**



Rasante Spiele ohne Pentium? Solche Neuerscheinungen gibt es doch: **World Rally Fever** ist rasant, unkompliziert und voll 486-tauglich. Mehr auf Seite **80**

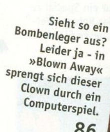


Ärgerlich: Da wartet man mit dem Testbericht auf den originalverpackten **F1 Manager 96** und trotzdem ist die Simulation dank Fehlern fast unspielbar. Woran's hakt, lesen Sie auf Seite **92**





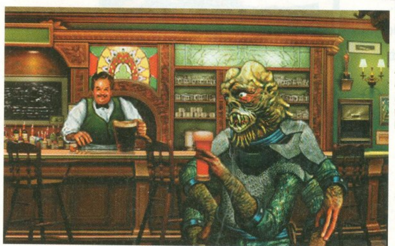
Ja, jetzt kommt die Super-Muppets-Shoooooow! Und zwar auf Ihrem PC mittels eines vermuppten CD-ROMs. 110



Sieht so ein Bombenleger aus? Leider ja - in »Blown Away« sprengt sich dieser Clown durch ein Computerspiel. 86



Bill Gates, Boß von Microsoft, hat jetzt auch ein Auge für Spiele. Im Interview mit PC Player erzählt er von Konsolen und der Zukunft des PCs. 20



Zeitreisende sind Dauergäste in »Callahans Crosstime Saloon« - Legends Adventure entführt auch normale Menschen in die verrückteste Bar dieser Dimension. 30

8·96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

Aktuell

Software

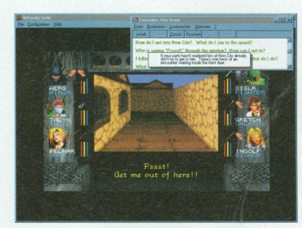
Hardware



Verraten und verkauft? Der »F1 Manager 96« scheint mehr Fehler als Features zu haben. Mehr Infos im Test und im Bug-Report auf den Seiten **92, 120**



Intels Neuer ist kein Nachfolger, sondern eine Erweiterung der Pentium-Familie. Warum MMX Spiele bis zu fünfmal schneller machen soll, lesen Sie auf Seite **114**



Windows braucht Rollenspiele. Also bastelte Sir-Tech einen Update seines letzten Wizardry-Programms und baute das Hint Book gleich ein. **59**



Es geht auch ohne Pentium – »World Rally Fever« holt aus einem 486 verflucht schnelle 3D-Grafik. **80**



Der Europameister steht zwar unverrückbar fest, doch wenn Sie trotzdem die deutsche Mannschaft zum Pokal führen wollen, hilft das offizielle Programm von Gremlin. **98**

Action goes Windows 95: Epics jüngster Shareware-Baller-Knaller läuft nicht mehr mit MS-DOS. **78**

Tips & Tricks

Rubriken

Special

Spiele-Tests

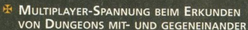
„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte."
Petra Maueröder, PC Games 7/96

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird."
PowerPlay 5/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt."
Alexander Geltenpoth, PC Action 6/96

„Schön und düster."
Jörg Langer, PC Player 6/96

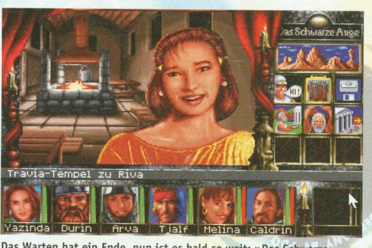




- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

CD-INHALT



Das Warten hat ein Ende, nun ist es bald so weit: »Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva« rollt an. Einen Vorgeschmack bekommen Sie, wenn Sie die Demo unter DOS installieren.


LucasArts auf neuen Pfaden: »Afterlife« simuliert das Leben nach dem Tod. Wer das Ganze ausprobieren möchte, der sollte schleunigst die Demo unter Windows 95 starten.



Von der Spielhalle zur Konsole und schließlich zum PC: Die »Virtua Fighter« prügeln sich jetzt auch auf Computern. Eine Demo mit »Pai« und »Jacky« können Sie unter Windows 95 spielen.

Spielbare Demos

Advanced Tactical Fighters (A.T.F.)
DOS, 8 MByte — \DEMOS\ATF\GO.BAT
Afterlife
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva
DOS, 31 MByte — \DEMOS\DSA3\GO.BAT
Deep Space Nine: Harbinger
DOS, 2 MByte — \DEMOS\DS9\GO.BAT
Dogz
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Megarace 2
DOS, 89 MByte — \DEMOS\MEGA2\GO.BAT
Shattered Steel
DOS, 30 MByte — \DEMOS\SSTEEL\GO.BAT
Star Quest 1
DOS, 7 MByte — \DEMOS\STARQST\GO.BAT
The Incredible Machine 3
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
Total Mania
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten
Virtua Fighter
Windows 95 — über »PC Player AutoRunner« starten
World Rally Fever
DOS, 3 MByte — \DEMOS\RALLY\GO.BAT

Selbstablaufende Demos

Blown Away
Windows — über »PC Player AutoRunner« starten

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe — **8:54**
Shellshock Rap — **1:02**

Patches

EF 2000
Praktische Joystickbelegung — \PATCHES\EF2000
F1 Manager '96
Patch auf Version 1.05 — \PATCHES\F1MANA96
Indy's Desktop Adventures
Neues SETUP-Programm — \PATCHES\INDYDESK
PC Player CD 5/96
Patch für Magazin-Programm — \PATCHES\PCPL0596
Stonekeep
Patch auf Version 1.2 — \PATCHES\STONKEEP
Terminator Future Shock
Patch auf Version 1.30 — \PATCHES\TFSHOCK
Warcraft 2
Patch auf Version 1.21ger — \PATCHES\WAR2
Alternatives Installationsprogramm — \PATCHES\WAR2INST
Wizardry: Bane of the Cosmic Forge
Neuester Patch — \PATCHES\BANE
Wizardry: Gold
Neuester Patch — \PATCHES\WGOLD



Programme

CDT 1.15
CD-ROM-Tool \PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms \PROGRAMM\DCC41PCP
Game Wizard 3.0
Spiele-Utilitie \PROGRAMM\GAMEWIZ
Normality Inc.: Bildschirmschoner
für Windows 3.x und Windows 95 \PROGRAMM\NORMSCRN
nVidia-Grafikkarte
Testprogramm für PCI-Bus \PROGRAMM\NVIDIA
PCXDUMP 9.3
Bildschirm-Capture-Programm \PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2
Bildbetrachter \PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks
verschiedene Grafik-Benchmarks \PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe
Testdatenbank mit neuen Wertungen über »PC Player AutoRunner« starten
Civilization 2
Szenario »Age of Discovery« \TIPS\CIV2
Terra Nova
Spielstände der Level 2 bis 37 \TIPS\TERRNOVA
Top Gun: Fire at Will!
Monatsmission Nr. 3 \TIPS\TOPGUN

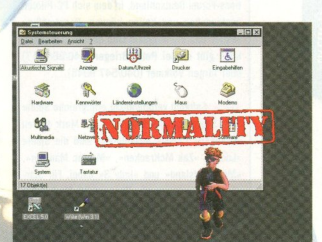
Audio-Tracks

Track 2: Virtua Fighter Start-Jingle	**0:13**
Track 3: Virtua Fighter Siegermusik	**0:11**
Track 4: Virtua Fighter	**0:11**
Track 5: Virtua Fighter	**0:22**
Track 6: Virtua Fighter Spielerauswahl	**5:06**
Track 7: Virtua Fighter Kampfmusik	**5:13**

Fast wie in einer Achterbahn: Bei »Megarace 2« verläuft die Strecke wild hoch und runter. Sie können die Demo ohne Sound direkt von der CD starten oder mit Musik installieren.



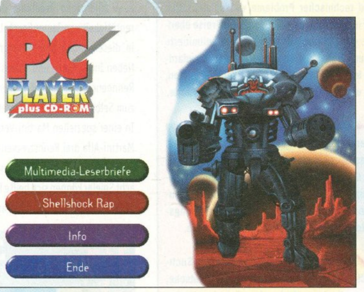
Technisch gelungene Rennspiele für den Normalspieler sind selten. Gut, daß es »World Rally Fever« gibt. Die Demo benötigt unter DOS außerdem nur 3 MByte.



Der sympatische Kent treibt auf Wunsch sein Unwesen auch auf Ihrem Desktop. Hinweise zur Installation finden Sie im Programm »PC Player AutoRunner«.

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder FAX direkt an den Verlag.



In jeder Ausgabe heiß erwartet: unsere »Multimedia Leserbriefe«. Am besten schauen Sie sich diese über das »Magazin«-Programm an, das Sie mit dem »PC Player AutoRunner« starten.

KURZ NOTIERT

★★★ Sid Meier, der geniale Programmierer, zu dessen Hits »Civilization« oder »Pirates« gehören, hat MicroProse verlassen. Mit einem Schwung alter MicroProse-Kollegen gründete er die Softwareschmiede »Firaxis«, die mit innovativen Spielen an den Erfolg der bisherigen Hits anknüpfen will.

★★★ Sony hat in New York die ersten eigenen PCs vorgestellt. Sie werden mit einer 166- und 200-MHz-CPU angetrieben, verfügen über mindestens 16 MByte RAM, Festplatten ab 2,1 GByte und werden außerdem mit einem 28,8-kbps-Modem ausgeliefert.

★★★ Apogee Software hat im letzten Halbjahr die Entwicklung für sieben Titel eingestellt. Apogee-Chef Scott Miller meinte dazu, daß es kein Zeichen finanzieller Schwierigkeiten sei, sondern seine Firma sich auf wenige, aber dafür bessere Spiele beschränken wolle. In der Mache sind jetzt ein abgedrehter Flipper namens »Balls of Steel« und »HiSpeed«, ein Mehrspieler-Autorennen.

★★★ Neu gegründet wurde das FlugSimulations-Forum Deutschland, in dem sich PC-Piloten austauschen und helfen können. Regelmäßige Treffen und ein Magazin sind ebenfalls geplant. Infos gibt es bei Peter Brieger (040/664517) oder Jürgen Volkmer (040/547 9045).

★★★ Softgold veröffentlicht erfolgreiche Spiele zum Sparpreis. Bei den rund 50 Mark teuren »LucasArts Classic Adventures« sind die Spiele »Loom«, »Zak McKracken«, »Maniac Mansion«, »Monkey Island« und »Indy 3« dabei. Für Star-Wars-Fans interessant: die rund 70 Mark teure »Star Wars Collection« mit »Rebel Assault«, »X-Wing« und dem »Star Wars Screen Entertainment«.

★★★ Seit dem 1. Juni gibt es neue Tarife bei CompuServe und MSN. CompuServe rechnet aufgrund technischer Probleme wieder zum alten Tarif in US-Dollar ab. MSN senkt die Preise ebenfalls: 49 Mark im Monat kostet die unlimitierte Nutzung von MSN und Internet. Der Standard-Plan kostet 12 Mark inklusive zwei Freistunden, jede weitere schlägt mit sechs Mark zu Buche.

★★★ CompuServe hat eine Internet-Initiative namens »Red Dog« vorgestellt. Noch innerhalb dieses Geschäftsjahres sollen sämtliche Angebote des Dienstes in das World-Wide-Web-Format umgewandelt werden. Dazu benutzt CompuServe »Normandy«, Microsofts Entwicklungsplattform für kommerzielle Internet-Dienste.

★★★ Yahoo!, der bekannte Internet-Suchdienst, will noch in diesem Jahr eine deutsche, eine englische und eine französische Version des Führers durch den Datendschungel anbieten.

Aktuelle Meldungen

Deutsche Rebellen und Astronauten

Die englischsprachigen Sternenkrieger von »Rebel Assault 2 – The Hidden Empire« düsen bereits seit Anfang des Jahres durchs Weltall. Nun ertönen Funkverkehr sowie die Befehle von Darth Vader und seinen Sturmtruppen auch in deutscher Sprachausgabe, optional inklusive deutscher Untertitel. Besonders erfreulich: Die Qualität der Texte in der komplett deutschen



Journalisten im Weltraum haben ganz irdische Sorgen.

Version entspricht dem, was man von LucasArts-Produkten erwartet. Die Dialoge sind witzig übersetzt und erklingen lippensynchron zu den Videos. Wer bisher mangels Englischkenntnisse zögerte, sollte sich spätestens jetzt der Rebellion anschließen.

Auch »The Dig« liegt in einer deutschen Fassung vor. Dabei wird die Hauptrolle von Synchronsprecher Christian Rode mit Sprache erfüllt, der mit seiner markanten Stimme schon in den Straßen von San Francisco oder Kojak zu hören war und sehr viel zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. Die Bildschimtexte sind ebenfalls komplett in Deutsch. Beide Spiele wechseln für rund 100 Mark den Besitzer.

Gerührt, nicht geschüttelt!

Zum 25jährigen Jubiläum der Rennsport-Sponsorentätigkeit von James Bonds Lieblingsfirma erscheint in diesen Tagen eine CD namens »Martini Racing«. Neben Infos, Fotos und Videos aus den verschiedenen Renngenres wie Formel 1 oder Powerboat findet sich zum Selbstfahren kein geringeres Spiel als »Bleifuss«. In einer speziellen Martini-Version können mit einem Martini-Alfa drei Rennstrecken unsicher gemacht werden. Obendrein ist das Spiel netzwerktauglich, bis zu acht Spieler können sich heiße Rennen liefern. Für rund 30 Mark können Sie in den Wagen steigen.



Nur das Martini-Logo verrät, daß hier nicht das echte Bleifuss seine Runden zieht.

Neues von TerraTec

TerraTecs meistverkaufte Soundkarte »Soundsystem Gold 16/96« gibt es in einer technisch wesentlich verbesserten Fassung für rund 200 Mark. Das Signal-to-noise-Verhältnis wurde erneut gesenkt, und die Karte beherrscht nun den für das Telefonieren per Internet wichtigen Full-Duplex-Modus, den Karten wie die Soundblaster 16 noch nicht meistern. Unter DOS ist sie zur Soundblaster bzw. Soundblaster Pro kompatibel, für Windows werden eigene Treiber mitgeliefert. An die MPU-401-Schnittstelle kann eine Wavetable-Karte angesteckt werden, eine E-IDE-Schnittstelle und mehrere Audio-Anschlüsse sorgen dafür, daß Sie die gängigsten CD-ROM-Laufwerke an der Karte anschließen können. Reichhaltiges Zubehör im Wert von mehr als 400 Mark wird mitgeliefert: »MusicStation« mit Notendruckfunktion von Steinberg, das bekannte »CircleElements SE« sowie ein Audiokabel und zwei Passivboxen fanden Platz in der Packung. Die neue TerraTec gibt es auch in einer SE-Version ohne Zubehör für 149 Mark.



Reichhaltiges Zubehör: das Soundsystem Gold 16/96 von TerraTec.

Panzer erobern Windows 95

Der Hauptkritikpunkt am Hexfeld-Schmankerl »Panzer General« war der unbrauchbare Mehrspielermodus: Ohne Kampfberichte wußte man nie, was der Gegner während seines Zuges getan hatte. Jetzt hat SSI Panzer General neu veröffentlicht; auf einer einzigen CD befinden sich die alte DOS-, eine Macintosh- sowie eine Windows-95-Version. Letztere übernimmt sämtliche Features des Nachfolgers »Allied General«, auch die Verbesserungen durch Patches (etwa Scrolling bei Erreichen des Bildschirmsrands). So kann man im E-Mail-Modus eine Wiederholung des gegnerischen Zugs anschauen; sämtliche Fenster sind frei positionierbar und das Kartenfenster zeigt bei einer Auflösung von beispielsweise 1024 mal 768 Pixel mehr

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

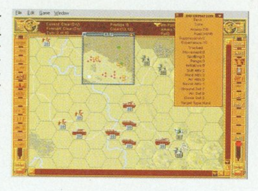
BEST OF BYTE CeBIT'96

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik



Panzer General Win95 bietet beliebiges Positionieren der Fenster und eine Replay-Funktion.

vom Spielfeld als die DOS-Version. Zudem wurden die Begleitgrafiken überarbeitet, Panzer General ist nun etwas schöner geworden. Wer das Spiel noch nicht hat, sollte unbedingt diese spezielle CD-Fassung kaufen, die es in Deutschland nur als US-Import gibt.

Sensible vor, noch ein Tor!

Zum Redaktionsschluß war der neue Europameister noch nicht bekannt, und Deutschland stand erst mit einem Bein in der zweiten Runde. Wenn Sie beim Lesen dieser Zeilen nicht ganz mit dem Endergebnis zufrieden sind oder Berti mal zeigen wollen, wie Sie das Team geführt hätten, ist die EM-Edition von »Sensible World of Soccer« etwas für Sie. Neben allen Teams der EM wurde ein Trainer-Modus, verbesserte Ausleih- und Eigenschaftsversionen für die Spieler und weitere kleine Zusätze ins Programm aufgenommen. Auch der Preis von circa 70 Mark (CD) oder 60 Mark (Disk) ist recht manierlich.

It's a Sony!

Wenn Sie schon immer einen tragbaren CD-Spieler haben wollten und es satt sind, bei ladeintensiven Spielen auf Ihr Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk warten zu müssen, können Sie zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Der »CD-ROM Discman PRD-250« ist ein 4x-Speed-CD-Laufwerk mit einer mittleren Zugriffszeit von 250 ms. Es wird über eine SCSI-2-Schnittstelle durch Standard-ASPI-Treiber angesprochen. Mitgeliefert wird eine PC-Card-Schnittstellenkarte (früher PCMCIA genannt) von Adaptec sowie ein Notebook-Verbindungskabel. Mit rund 750 Mark ist der Discman nicht ganz billig, dafür können Sie im Discman-Betrieb mit den beiliegenden Lithium-Ionen-Akkus bis zu 12 Stunden Ihre Musik-CDs anhören.

Ready for Take-off!

Microsofts »Flight Simulator 5« verkaufte weltweit über zwei Millionen Exemplare. Neben den offiziellen Erweiterungs-Szenarien werden von vielen kleineren Firmen laufend Ergänzungen wie neue Flugzeuge oder Landschaften herausgegeben. Aerosoft (Büren) präsentiert in einer »Aircraft Collection« zwölf sehr detaillierte Flugzeuge wie die Concorde oder eine F-4 Phantom. Von Instant Access stammt »Perfect Flight«, ein Add-On, das neben der kompletten Landschaft und allen Flughäfen der britischen Inseln die Azoren, Gibraltar und die Kanarischen Inseln enthält. Dazu kommen 19 neue Flugzeuge und ein Hilfsprogramm zur Flugplanung. Dritter im Bunde ist der »Schiratti Commander« von Enrico Schiratti aus Italien (Vertrieb über Profisoft), der sich bei FS5-Fans durch Hunderte von Utilities und Szenarien einen guten Ruf machen konnte. Mit diesem Programmpaket können Sie sogar selbst komfortabel eigene Landschaften und Flughäfen erstellen. Utilities helfen während des Fluges, und als Bonus liegen zwei Szenarien, Budapest und Delhi, bei.

Krimistunde

Nachschub für Nachwuchs-Detektive gibt es gleich zweimal. »Die Affäre Morlov« von NovaMedia (Iserlohn) nimmt den Spieler für rund 80 Mark mit nach Paris. Hier muß er als Journalist unter Mordverdacht ein Verbrechen aufklären, in das KGB und Gendarmerie verwickelt sind. Von der Seine zur Bucht von San Francisco bringt uns »SFPD Homicide«. Als Detective im San Francisco Police Department gilt es, das Rätsel um eine Leiche zu lösen, die ein Angler eines Tages im Hafen entdeckt. Die Geschichte beruht auf einem wahren Fall, und wenn Sie einmal nicht mehr weiter wissen, fragen Sie einfach einen echten Polizisten um Rat. Bomico arbeitet zur Zeit mit Hochdruck an der deutschen Fassung, »Golden-Gate-Mörder« genannt. Wir stecken uns im nächsten Heft die Polizeimarke an.



Als Journalist unter Mordverdacht in Paris ...



... und als Detective bei der Polizei in San Francisco.

Computer im Kino: Hackers

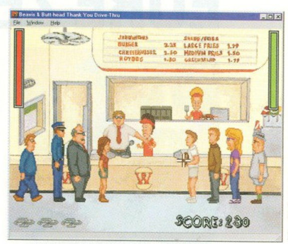
Filme, in denen Computer eine tragende Rolle spielen, sind in. »The Net«, »Johnny Mnemonic«, »Toy Story« – ohne einen Computer wäre das Drehbuch nicht über die ersten Seiten hinaus gekommen. Aktuellster Vertreter dieses Trends ist »Hackers«. Fünf Jugendliche aus einer New Yorker High School sind Computer-Cracks und tummeln sich am liebsten im Cyberspace. Eines Tages stoßen sie auf die Machenschaften von »The Plague«, einem Hacker, der illegale Machenschaften per Internet durchführt. Dieser lenkt den Verdacht dafür auf die fünf Kids, die alle Hände voll zu tun haben, um das FBI loszuwerden und den eigentlichen Urheber der Datenmanipulationen aufzudecken. Auch wenn die Story recht herkömmlich klingt, sind Tempo und Aufmachung des Films gelungen. Die Nachwuchsschauspieler spielen die knapp zwanzig Jahre alten Schüler überzeugend modern und ohne Hollywood-Getue. Sicher sind einige Film-Computer ihrer Zeit mal wieder voraus, trotzdem ließ sich sogar Kinokritikerguru Rogert Ebert zu drei von vier Sternen hinreißen.



Dumm gelaufen: Die Hacker unter falschem Verdacht.

Shut up, Beavis!

Alle Fans des Chaotenduos Beavis und Butt-Head können sich auf einen weiteren PC-Abstecher der respektlosen Kumpanen freuen. Nach dem recht abgedrehten Adventure »Virtual Stupidity« lassen uns die beiden in »Little Thingies« an ihren liebsten Freizeitbeschäftigungen teilhaben. Neben den schon aus dem Adventure bekannten Späßen wie »Zielspucken« oder »Insekten-Gerechtigkeit« lernen wir endlich »Burger World« kennen. In diesem sagenumworbenen Schnellrestaurant spielten bereits etliche TV-Folgen. Ebenfalls neu dabei ist ein »Nacho-Spiel« und ein weiteres, noch geheimes Spiel. Little Thingies soll als Budget-Titel voraussichtlich unter 50 Mark erscheinen. (ra)



Yeah, thank you, drive through, huhuhuh.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DER JOYSTICK DRÜCKT ZURÜCK

Der Joystick ist tot, es lebe der Joystick: Auf der E3 zeigten mehrere Hersteller, wie sie sich die Eingabegeräte der Zukunft vorstellen.

Die E3 in Los Angeles war nicht nur Treffpunkt der Spieleanbieter (wir berichteten in der letzten Ausgabe). Auch aus dem Hardwarelager waren viele Firmen angetreten, um Ihre Produkte anzupreisen. Neben einer Reihe von schon bekannten 3D-Grafikkarten fielen uns insbesondere die neuen Eingabegeräte der Firmen Spaceball Industries, Thrustmaster und CH Products ins Auge.

Kaum haben wir in der letzten Ausgabe den »Spaceball Avenger« getestet (7/96, Seite 158), zeigte Spaceball auf der E3 auch schon das Nachfolger-Modell, welches im Herbst erscheinen soll. Der »SpaceOrb 360« ist kleiner, leichter und wahrscheinlich auch preiswerter als der Avenger. Die Bedienung wurde vereinfacht, indem sich die Kugel jetzt etwas mehr in die einzelnen Richtungen bewegen läßt. Geblieben ist das Funktionsprinzip: Die Kugel kann in alle sechs Richtungen (oben, unten, links, rechts, vorne, hinten) sowohl gedrückt wie auch gedreht werden. Hat man das Prinzip erstmal kapiert, gelingen in 3D-Spielprogrammen die irrsten Kapriolen, da sich Bewegungen und Drehungen gleichzeitig ausführen lassen. Mit 10 Bit Auflösung für jede der Achsen kann sehr feinfühlig und präzise gesteuert werden. Neben der Version, die in beiden Händen gehalten wird, soll auch eine Desktop-Version mit Ständer erscheinen.

Neues vom Spaceball: Der »Space Orb 360« soll im Herbst den Avenger ablösen.

Bei »CH Products« gab es den Prototypen eines geheimnisvollen Joysticks ohne Namen zu sehen. Zusammen mit der Firma »Immersion Corporation« entwickelt man einen »Force Feedback Joystick«. Das Funktionsprinzip läßt sich am besten mit »Der Stick drückt zurück« beschreiben: Je nach Kurvenlage eines Flugzeugs oder Raumschiffs ist der Stick immer schwerer zu drücken. Bei Kollisionen oder Explosionen vibriert oder rüttelt der Stick. Der Prototyp entwickelte dabei ziemliche Kräfte und war in der höchsten Stufe kaum noch in Position zu halten. Gezeigt wurden angepaßte Versionen von »Descent 2« und »Jet Fighter 3«. Es handelt sich keineswegs um die eher spaßige als realistische Vibration des »Logitech Cyberman«, der vor zwei Jahren erschien.

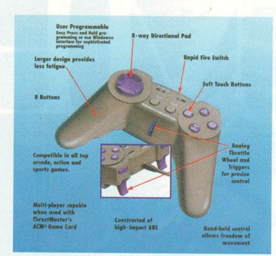
Vom neuesten CH-Products-Joystick mit »Force Feedback« existiert nur dieses Phantombild.

Die Kollegen von Thrustmaster konterten mit der Ankündigung, zusammen mit »Cybernet Systems« eine Feedback-Version des »T2«-Lenkrads zu entwickeln. Der Neue wird sich der Straßenlage und Auto-Bewegung entsprechend in den Händen des Spielers »wehren«. Natürlich geht dies nur mit speziell darauf angepaßten Spielprogrammen, die dem Lenkrad entsprechende Daten übermitteln. Das noch unbenannte Steuerrad soll im Oktober erscheinen.

Wesentlich konkreter sind die Pläne für ein preiswertes Lenkrad, welches das »T2« nach unten abrunden soll. Unter dem Namen »Grand Prix 1« erscheint eine Lenksäule, die ohne Pedale auskommt, weil Gas und Bremse über oben angebrachte Hebel gesteuert werden. Das Lenkrad wird für rund 160 Mark zu haben sein und ist damit eine preiswerte Alternative zum T2. Es soll im Juli erscheinen.

Ebenfalls für Juli ist das »Phazer Pad« vorgesehen, welches das simple Gamepad in eine neue Dimension katapultiert. Es ist zum einen voll programmierbar und wird gleichzeitig an Tastatur- und Joystick-Port angeschlossen. An der Vorderseite befindet sich ein Drehrädchen, mit dem der Schub oder die Geschwindigkeit in Spielen analog gesteuert werden kann. An der Rückseite sind zwei analoge Feuerknöpfe zu finden, die ebenfalls als Gaspedal und Bremse herhalten können - je tiefer die Knöpfe eingedrückt werden, desto stärker wird die Funktion auf dem PC ausgelöst. Die Programmierung kann direkt am Pad erfolgen oder komfortabel über ein Windows-Programm abgewickelt werden. Angepeilter Preis für das Wunderpad: unter 100 Mark.

Nicht wesentlich teurer, rund 100 Dollar, kostet in den USA das »FUNWire«-Netzwerk von Moses. Im Preis enthalten sind zwei Steckkarten und die Treibersoftware für Netzwerkspiele. Alle Spielprogramme, die IPX oder NetBIOS unterstützen, sollen damit problemlos laufen. Zwar ist es auch nicht viel teurer, sich gleich richtige Netzwerk-Karten und Kabel zu kaufen, aber bei FUNWire ist gleich alles in einer Schachtel und wesentlich einfacher zu installieren. Wann das System auf dem europäischen Markt zu haben sein wird, stand auf der E3 aber noch nicht fest. (bs)



▲ **Das »Phazer Pad« von Thrustmaster ist nicht nur voll programmierbar, sondern bietet auch erstmalig analoge Feuerknöpfe.**



◀ **Die preiswerte Alternative: Im »Grand Prix 1« ist die Funktion der Pedale einfach in das Lenkrad integriert worden.**


BLIZZ KIXX
ONLINE

DIE SCHLACHT UM DEN SPIELER

Kaum ist das Internet da, geht der Krieg um die Kunden auch schon los: Ein halbes Dutzend Anbieter drängelt sich auf den Multiplayer-Vermittlungsmarkt.

Vor sechs Monaten noch war die Welt so einfach: Wer per Modem gegen jemanden spielen wollte, rief den anderen einfach an. Nur: Dazu muß man erst einmal Mitspieler haben, und eine umfassende Liga läßt sich so auch nicht aufbauen. Außerdem sind damit die meisten Spiele auf zwei Spieler beschränkt; drei Kandidaten per Modem zu koppeln, ist ohne zwischengeschalteten Server meist nicht möglich.

Solche Server in Form von Mailboxen gab es zwar auch; id Software arbeitete beispielsweise eng mit »Dwango« zusammen, so daß Doom-Matches mit vier Spielern auch per Modem realisierbar waren. Aber dann mußte ein Dwango-Server in Ortsgespräch-Nähe sein, und man war auf den lokalen Wettbewerb beschränkt. Aber was tun, wenn ich nun gern mal gegen jemanden in Australien spielen will?

Wofür gibt es denn das Internet? Seit mehreren Monaten basteln verschiedene Firmen daran, Modem-Spiele über das Internet abzuwickeln. Ganz Verwegene versuchen, mit der Shareware »Kali« Ihren PC entsprechend zu konfigurieren und stoßen dabei auf diverse Probleme vom Netzwerk-Stack bis zur »High Latency«.

Einfacher wird es mit Firmen wie »TEN«, »Mpath« und »Engage« gehen, die mit eigener Software und eigenen Servern das Leben einfacher machen wollen.

Branchenliebling in den USA ist zur Zeit »TEN«, das »Total Entertainment Network«. Das liegt nicht zuletzt daran, daß TEN eine Exklusiv-Lizenz auf Duke Nukem 3D sowie die nächsten zukünftigen Spiele von Apogee und 3D Realms hat. Wer im Internet Duke spielen will, soll TEN-Kunde werden. Weitere Anbieter werden SSI mit »Dark Sun: Crimson Lands« (Rollenspiel), Accolade mit »Deadlock« (Strategiespiel) und Domark mit »Confirmed Kill« (Flugsimulation) sein.

Dicht auf den Fersen ist »Mpath«, denen TEN die Duke-Lizenz wegschnappte. Mpath arbeitet unter anderem mit Blizzard (Warcraft), Intracorp (Witchaven), Maxis (SimCity 2000) und Reality Bytes (Havoc) zusammen. Wichtigster Pluspunkt im Mpath-Angebot: Das hauseigene Internet-Protokoll kann neben den Spieldaten auch Sprache übertragen. So soll es in einem Strategiespiel möglich sein, mit den anderen Spielern zu reden, während man seine Züge eingibt. Notwendig sind dafür ein besonders schnelles Modem, Mikrofon und Soundkarte.

Während beide Firmen schon seit einiger Zeit um Kunden und Entwickler buhlen, macht Interplay die Sache noch einfacher: Man gründete eine Firma zur Vermarktung der eigenen Programme. So soll es auf »Engage« unter anderem das exklusive »Descent Online«, das offizielle »MUD II« sowie die neuen AD&D-Spiele »Dragon Dice« und »Descent into Undermountain« geben. Nicht ganz so aufwendig macht es Blizzard: Für das Rollenspiel »Diablo« richtet man einen eigenen Server namens »battle.net« ein. Vorteil für den Kunden: Es entstehen keine zusätzlichen Kosten, im Kaufpreis von Diablo ist die »battle.net«-Benutzung inbegriffen. Nachteil: Um einen Internet-Anschluß muß man sich selber kümmern.

In Europa will »E-on« Fuß fassen. Das in England basierte Unternehmen »Entertainment Online« will aber mehr als nur Online-Spiele bieten. Abonnenten dürfen beispielsweise auch Vollversionen von älteren Spielen downloaden und in einem Lifestyle-Magazin blättern, das speziell für E-on geschrieben wird. Das System will sich mehrsprachig präsentieren und unter anderem die meisten Inhalte auch in Deutsch anbieten.

Das Problem der Antwortzeit

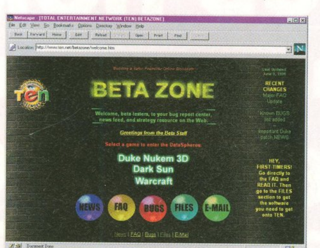
Jeder Internet-basierte Spieledienst hat mit einem massiven Problem zu kämpfen: die »Latency«, übersetzt etwa »Antwortzeit«. Wenn ein Spieler einem anderen Daten schickt, dann gehen diese Daten durch mehrere Dutzend Rechner und Netzwerke, denn die Computer sind nicht direkt miteinander verbunden. Bis die Bytes also beim Spielpartner eintreffen, vergeht gut eine halbe bis eine Sekunde, bei schlechtem »Routing« auch wesentlich mehr. Mit dieser Antwortzeit läßt sich ein schnelles Actionspiel nur unbefriedigend nutzen.



Der neu gestaltete »Games«-Channel in AOL bietet bis Jahresende ein Dutzend brandneuer Spiele.

Die meisten Anbieter wollen sich durch Bereitstellung eigener Internet-Dienste um das Thema herummogeln. Wer über TEN spielen will, soll auch einen TEN-Internet-Anschluß haben. Befinden sich beide Spieler nur im TEN-Teil des Internet, können die Daten sehr schnell geroutet werden. Wählt sich jemand über CompuServe oder AOL ein, fliegt er bei zu langer Antwortzeit aus dem System, da er mit den internen Spielern nicht mithalten kann. Das bedeutet für deutsche Interessenten: Wie gut man über TEN spielen kann, ist reine Glückssache, da je nach Provider das Routing in die USA sehr flott oder sehr langsam ist.

Hier sehen die Online-Dienste natürlich ihre große Chance. CompuServe und AOL haben große, weltweit operierende Netzwerke, in denen sie die Antwortzeiten im Griff haben sollten. So präsentierte zur E3 das amerikanische AOL auch seinen neuen Ableger »AOL Games«. Dabei handelt es sich organisatorisch um eine



▲ Das »Total Entertainment Network« ist zur Zeit noch im Beta-Test und nur in den USA vernünftig nutzbar.

TEN europäisches Gegenstück namens »E-on« will unter anderem auch Lifestyle-Nachrichten bieten. ▶

Ein GUTER TAG im BÜRO

eigene Firma in der Firma; praktisch kann jeder AOL-Benutzer über das Keyword »GAMES« sofort auf die Leitseite zugreifen.
Bis Jahresende will AOL weit über ein Dutzend neuer High-Tech-Spiele installiert haben. In einer Allianz mit »MetaTools« wird beispielsweise das klassische Brettspiel »Go« in einer grafisch aufregenden Variante als »MetaGo« präsentiert. Zwei weitere Programme simulieren Brettspiele, die es in dieser Form nicht im Laden gibt. Bei »MetaHex« legen zwei Spieler Sechsecke aneinander, um eine durchgehende Linie zu bilden. In »MetaSquares« sollen Spielsteine die Eckpunkte von möglichst großen Quadraten übernehmen. Beide Spiele haben eine nicht gerade einfache Punktezählung, die zum Glück der Computer übernimmt.
Nicht nur die Spiele selbst, auch die »Lobbies« sind hervorragend designt. Spieler treffen sich in diesen virtuellen Hallen und suchen sich Partner im passenden Schwierigkeitsgrad. Es wird eine automatisch verwaltete Liga geben sowie Chat-Funktionen und Zuschauerräume. Zu guter Letzt sind die Metatools-Spiele darauf angelegt, nur wenig Modem-Bytes zu verbrauchen; sie lassen sich also auch sehr gut spielen, während im Hintergrund eine große Datei downgeloadet wird. Alternativ ist man in mehreren Spiele gleichzeitig zugange.

Wer sich an amerikanischen Trivia-Spielen erfreuen kann, ist mit dem frisch gestarteten »Trivial Pursuit« auf AOL bestens bedient. Die Online-Version basiert lose auf dem bekannten Brettspiel. Allerdings müssen Sie zum einen ein Nachtmensch sein (die Spielrunden finden zu amerikanischer Zeit abends statt, also in den frühen Morgenstunden bei uns) und keine Probleme mit der englischen Sprache haben. An jedem Werktag wird mit beliebig vielen Spielern um die Wette geraten, jeden Mittwoch gibt es sogar Preise zu gewinnen.
Ein alter Hase im Online-Spiele-Geschäft ist Kesmai, in Deutschland durch den »Air Warrior« bekannt. Die neueste Version des Air Warriors wird gerade auf AOL durch einen Beta-Test gejagt. Das Programm läuft jetzt unter Windows, kann direkt über Online-Dienste gestartet werden und unterstützt Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten (auf einem Pentium durchaus spielbar). Die Online-Flugsimulation unterstützt mehrere Dutzend Piloten gleichzeitig, bietet aber auch einen Modus, um alleine »offline« zu trainieren. Spieler haben die Wahl aus über zehn Flugzeugen und können sogar in einen Jeep oder Panzer steigen.
AOL ist nicht der einzige Air-Warrior-Anbieter; auch auf CompuServe sollen die Flugakrobaten bald starten. Der Provider möchte sein Angebot an Online-Spielen gewaltig updaten. Sieht man vom Chat-Spielsystem »Worlds Away« ab, bietet CompuServe nur Brett- und Textspiele aus den achtziger Jahren.



Die neueste »Air Warrior«-Version läuft unter Windows auch in besonders hohen Auflösungen.

Die heiße Schlacht ums letzte Spiel

Neben den Anbietern von kompletten Spielsystemen gibt es auch einige Firmen, die voll auf die selbstregulierende Kraft des Internet setzen und Spiele speziell für das Netz entwickeln. Dazu gehört beispielsweise »Archetype Interactive«, eine kleine Software-Firma, die am Rollenspiel »Meridian 59« arbeitet. Von der Beta-Test-Version war die Firma 3DO so begeistert, daß sie Archetype gleich kaufte. Statt Konsolen-Spiele will 3DO sich jetzt auf PC-Programme und Internet-Software konzentrieren. (bs)

Interview mit Bill Gates

BILL PACKT AUS



Der reichste Mann Amerikas als Pac-Man-Spieler? Im Exklusiv-Interview mit PC Player sagt Microsoft-Chef Bill Gates, was er von der Spiele-Branche hält.

Natürlich muß man nicht wissen, wie man den besten Kilrathi aus »Wing Commander 3« wegputzt, um eine erfolgreiche Spielefirma zu leiten. Aber es wäre schon nett, wenn ein Mensch, der so viel Macht über Spiele und Spieler hat, zumindest Command von Conquer unterscheiden könnte. Und die Macht von Bill Gates sollte man nicht unterschätzen. Als größte Softwarefirma der Welt hat Microsoft jede Menge Muskeln.

Aber warum hat es so lange gedauert, bis Microsoft auch in der Spielewelt bekannt wurde? Und wird die Sechs-Milliarden-Dollar-Firma (geschätzter Jahresumsatz) die Spieleszene auf rauhe Art umkrempeln, oder einfach nur ein weiterer Anbieter sein?

Im Auftrag von PC Player traf sich ein Reporterteam der englischen Zeitschrift »Edge« im Mai mit Bill Gates in dessen Firmenhauptquartier in Redmond, Washington.

Special

PC PLAYER: Nach dem Erfolg des »Flight Simulator« und dem seit Jahren anhaltenden Boom im PC-Spiele-Markt stellt sich die Frage, warum Microsoft nicht schon früher mit voller Kraft dieses Marktsegment bearbeitet hat?

BILL: Wir hatten schon immer unsere Hand im Spiel. Ein oder zwei kleine Spiele, die Betriebssystemen beiliegen, waren schon immer eine gute Idee, und die werden wir weiterführen. Wir hatten stets eine Handvoll Titel, obwohl diese meistens von anderen Firmen zugekauft waren. Wir sahen, wie beschämend kompliziert manche Spiele zu installieren sind und insbesondere die Konflikte zwischen DOS-Spielen und Windows-3.1-Applikationen. Das hielt den gesamten Markt auf. Neulinge sollten nicht unbedingt einen Experten in der Nähe haben müssen, damit der ihnen die Config-Dateien ändert. Aber Spiele verlangten das. Also war es ein Teilziel von uns, den PC zu einer stabileren Plattform zu machen, die nicht durch Spielprogramme aus dem Gleichgewicht gebracht wird.

PC PLAYER: Aber sind die Spiele, die Microsoft entwickelt, nicht im wesentlichen dafür gedacht, Windows 95 weiter zu verkaufen?

BILL: Nein, wir machen sie, um Geld zu verdienen. Und deswegen sieht man auf einmal so viele Titel, die wir intern entwickeln – eine Menge mehr als je zuvor – und nochmal einen Stapel aus der Zusammenarbeit mit Dreamworks Interactive.

PC PLAYER: Vergessen wir mal Windows 95 und diese anderen Dinge. Was kann Microsoft als Spiele-Entwickler dem gesamten Markt geben? Warum sollen sich Spieler auf Microsoft als Neuzugang in dem Genre freuen?

BILL: Leute, die Computerspiele spielen, werden sich nur auf die einzelnen Titel als solches stürzen ...

PC PLAYER: Sollen Microsofts Bemühungen wirklich so einfach verstanden werden? Als Liste von Spielen?

BILL: Neunzig Prozent werden das. Die anderen zehn Prozent werden vielleicht erkennen, daß wir wirklich wissen, wie man Software testet, wie man sie verkauft, wie man mit einem langfristigen Blick besonders aufwendige Technik in die Spiele einbringt. Dinge, wie Spiele mit Spracheingabe – das wird bald passieren oder Spiele, die noch mehr »Multiplayer« sind als heute und das Internet einbeziehen.

Hier gibt es eine Menge neuer Technologien, und wenn wir schlauer geworden sind und die Plattform PC für Spiele verbessern können, dann ist das gut für die ganze Industrie. Obwohl wir sehr gut dabei sind, mit anderen Firmen zusammenzuarbeiten, wird eine interne Spiele-Entwickler-Crew ein Teil davon sein. Ich ermutige unsere Spiele-Entwickler, den Betriebssystem-Entwicklern harte Aufgaben zu stellen – und umgekehrt. Das hat schon zu guten Resultaten geführt.

PC PLAYER: Dann fragen wir mal anders herum: Auf welche Art und Weise sollten die anderen Firmen den Eintritt von Microsoft fürchten?

BILL: (lächelt) Nun, nicht wirklich. Ich frage mich, sind Konsolen und PCs wirklich im Wettbewerb? Im Sinne, daß man in ein Geschäft geht und sich zwischen Sony und Sega entscheidet, sicherlich nicht. Normalerweise, wenn man einen PC und diesen Reichtum an Möglichkeiten ausnutzen will, Du weißt schon, Arbeit mit heim nehmen, Hausaufgaben machen, all diese Dinge, dann weiß man dies lange, bevor man in ein Geschäft geht. Natürlich ist es möglich, daß man nach dem Kauf sagt: »Hey, ich brauch' jetzt ja gar keine Konsole mehr, ich mache einfach alles auf meinem PC«. Wir haben keine Strategie für eine 300-Mark-Konsole, die wirklich in Konkurrenz zu dem tritt, was Sony, Sega und Nintendo tun, und in unserem Finanzmodell ist auch nicht vorgesehen, Spiele-Entwicklern teure Lizenzgebühren abzuknöpfen. Wenn man also ein Nintendo-Spiel, auf einem teuren Modul und mit Lizenzen an Nintendo behaftet, mit einem CD-ROM vergleicht, das in der Herstellung billiger ist und wo ich an niemanden Lizenzen zahlen muß, dann ist das alles so unterschiedlich.

Selbst wenn der PC immer weniger kostet und sich in den Preisbereich von etwa 1500 Mark in den nächsten drei Jahren bewegen wird, dann ist es doch was anderes als eine Konsole für 400 Mark. Aber wenn ich Spiele kaufe, dann bekomme ich auf dem PC schon jetzt Programme für 50 Mark. Und die Rechnung für den Spiele-Entwickler ist auf PCs einfach viel günstiger.

Innerhalb der PC-Plattform wird Microsoft immer wesentlich kleiner sein als Nintendo-Software für Nintendo-Konsolen, Sega auf Sega und Sony auf Sony. Wir haben weder eine derartige Software-Palette oder Marktanteile, noch haben wir Deals, um jedem PC unsere Spiele beizulegen.

In diesem Sinne stehen wir im Wettbewerb. Wenn wir versprechen, die Grafik auf einem PC besser aussehen

Lehnen Sie sich zurück

~~und genießen Sie~~

IHREN FLUG

zu lassen als auf einer Silicon Graphics, na dann wird sie auch besser aussehen als auf jeder 400-Mark-Konsole. Zur Zeit hängen wir hinterher, aber die PCs, die man in etwa einem Jahr wird kaufen können, werden einen riesigen Vorsprung haben.

PC PLAYER: Also siehst Du weder den PC, noch die Spielkonsole den Markt beherrschen, auch nicht in der Zukunft?

BILL: Zumindest nicht in der Art und Weise, daß der eine den anderen killt. Du ahnst, ich bin ein PC-Liebhaber, und deswegen kann ich die Argumentation für den PC natürlich besser runterrattern. Für jedes Kind – selbst in ganz jungen Jahren – gibt es auf dem PC phantastische Lernsoftware. Sie ist jeden Pfennig wert, wenn man sie sich leisten kann.

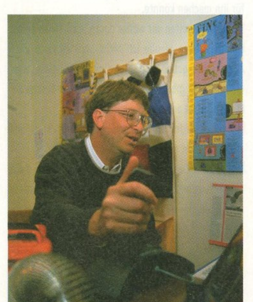
Wenn die Kids dann in das Alter kommen, in dem sie Actionspiele wollen, dann, hoppla, ist der PC schon da. Und er ist das flexibelste Spielgerät. Man kann Dinge speichern, man kann ihn erweitern, er hat höhere Auflösung, er hat eine richtige Tastatur. Es gibt einfach zu viele Dinge, die ein PC kann, eine Konsole hingegen nicht.

Und so, wenn sich PCs in den Haushalten immer weiter durchsetzen, werden sie einen Teil der Konsolen ablösen. Aber die Konsolen sind damit noch lange nicht weg vom Fenster.

PC PLAYER: Eines, was der PC nicht hat, ist eine dedizierte Marketing-Kampagne, die den »PC« als solchen bewirbt, nicht zuletzt als ultimative Spieleplattform. Ist Microsoft bereit, diese Rolle zu übernehmen?

BILL: Es ist eine wichtige Rolle, und es ist wahrscheinlich unsere. Ganz sicher ist es unser Job, Spiele-Entwickler zu überzeugen. Ich glaube, daß im Vergleich zu Microsoft vor ein paar Jahren – und auch im Vergleich zu einigen der Konsolen-Hersteller – die meisten Software-Hersteller uns hier schon ein gutes Zeugnis geben.

Aber es ist unsere Aufgabe, weiter zu missionieren. Intel ist sicher eine große Hilfe, wie auch einige PC-Hersteller und einige Board- und Chip-Hersteller. Aber wir sind in der Führungsposition.



»Wir hatten schon immer unsere Hand im Spiel ...«

Ich bin der Meinung, daß nur der Inhalt zählt, insbesondere als Nachricht an den Kunden. Heutzutage sieht man keine Anzeigen mehr über Konsolen – man sieht Anzeigen über Spiele auf den Konsolen, oder den Knaben, der diese Spiele spielt und aussieht wie ein ziemlich cooler Kerl, der man auch sein könnte, wenn man sich eine kauft. Aber es ist wirklich nur von den Inhalten selbst getrieben und nicht von der Plattform. Vielleicht ändert sich das auch wieder, ich weiß es nicht.

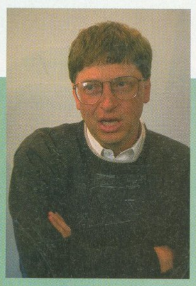
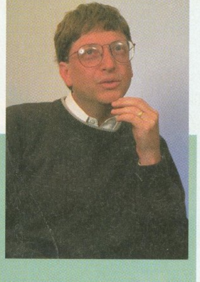
PC PLAYER: Sind die Inhalte zur Zeit auf dem PC oder auf den Konsolen stärker?

BILL: Nun, Kampfsportspiele sind auf den Konsolen viel besser. Aber wenn man mal in die Breite geht und Dinge wie »Myst« einrechnet, dann ist das doch keine Frage! Das geht alles nur mit den Möglichkeiten und dem Speicher eines PCs.

Der Begriff »Spiel« ist sehr dehnbar. Was sich auf den Spielkonsolen abspielt, ist ja nur ein sehr kleiner Teil. Spielkonsolen-Benutzer sind demographisch eine recht kleine Gruppe, der PC ist hier viel verbreiteter. Also haben beide ihre relativen Stärken.

PC PLAYER: Aber die Konsolen-Leute weisen zu Recht darauf hin, daß es den Markt geben wird, solange eine 400-Mark-Konsole mehr kann als ein 4 000-Mark-PC.

BILL: Aber diese Inversion wird es nicht mehr geben. PCs werden den Konsolen in jedem Punkt überlegen

»Als ich mehr Zeit hatte, spielte ich auch die damaligen Videospiele: Frogger, Pac-Man, Defender.«

sein – zumindest die PCs, die 1997 ausgeliefert werden, und diese Leistungsumkehr wird nie wieder auftauchen.

PC PLAYER: Also behauptest Du, die Grafik-Power eines PCs wird explodieren und nie mehr zurückfahren.

BILL: Es ist mein Job, daß das passiert. Wir sind uns des Vergleichs Konsole gegen PC sehr bewußt, und ich habe keinen Zweifel, daß wir den Test bestehen werden. Der einzige Vorteil einer Sony Playstation ist, daß sie besseres Texture Mapping draufhat als die typische PC-Grafikkarte. Aber als wir auf einer Hardware-Konferenz das Spiel »Valley of Ra« auf einer 3Dfx-Karte vorführten, war das schon viel besser als jede Konsole da draußen. Und so eine Karte wird 1997 in jedem neuen Spiele-PC stecken.

PC PLAYER: Aber dies ist doch ein Kampf um Quadratmeter in der Wohnung und die Konsolen haben ihre Claims abgesteckt: Unter dem Fernseher und im Kinderzimmer. Werden Spiele deswegen eben nicht im Arbeitszimmer gespielt?

BILL: Für manche Arten von Spielen stimmt das. Manchmal wird man einen PC im Wohnzimmer haben, weil er dort das Kommandozentrum ist. Aber, Du hast recht, das Szenario mit der Spielmaschine im Wohnzimmer und dem PC im Arbeitsraum wird nicht ganz verschwinden.

Aber die Konsole hat einen ziemlich schmalen Anwendungsbereich. Für wirklich kleine Kinder, für Mädchen und für viele Erwachsene ist die Software auf den Konsolen einfach nicht »reich« genug. Es gibt praktisch keine Enzyklopädien, Filmführer oder Mathe-Lernprogramme für Videospiele.

PC PLAYER: Liegt das daran, daß die Konsolen keine Tastatur und keine Festplatte haben oder daran, daß die Kunden einfach die Produkte nicht wollen?

BILL: Ich bin nicht sicher, ob man überhaupt so trennen darf! Weißt Du, es war immer möglich, daß einer der Konsolenjungs etwas Ausbaubarkeit integrieren würde und die Kiste zu einem PC heranwachsen könnte. Es war das Philips-System, CD-i genannt, das irgendwie erweiterbar sein sollte – Matsushita zeigte mal eine Version mit Festplatte, die trotzdem auch eine Spielkonsole sein sollte. Es war ein Angriff auf Konsole und PC. Es war aber auch eine Maschine, die zwischen den Stühlen saß. Es war eine schreckliche Konsole und es war ein schrecklicher PC.

Ich darf das heute sagen, weil das Ding gefloppt ist. Aber Philips hat da richtig Geld reingesteckt. Nun, ich war zumindest beunruhigt. Sie haben viel Geld investiert, sie hatten jede Menge Inhalt und viele kreative Ideen. Sie haben nur nie kapiert, daß man gute Actionspiele auf dem Ding braucht. Also waren weder das Hardware-Design noch die Missionare gut. Alles war zu sanft: Etwas Golf und etwas Oper, aber nichts richtig Aggressives, um was zu bewegen.

PC PLAYER: Wenn das CD-i damals gute Actionspiele benötigte, dann braucht der PC sie auch. Aber da wird er immer noch von der 400-Mark-Konsole geschlagen.

BILL: Zugegeben. Aber wir kriegen schon sehr gute Actionspiele. Schau Dir an, was auf dem PC in den letzten Jahren passiert ist.

Microsoft muß die Software-Entwickler innerhalb der Konsolen-Firmen missionieren. Viele der Konsolen-Entwickler werden ihre Hits nehmen und auf den PC umsetzen. Das ist ein großer Schritt für uns alle. Wir haben ein Joint Venture mit SoftBank, das sich GameBank nennt. Wenn also ein Entwickler von Spielmodulen nicht selbst die PC-Konvertierung übernehmen kann, dann gibt es mit GameBank eine Firma, die das für ihn machen könnte.

Trotzdem arbeiten wir weiter daran, daß sie es selbst tun. Deswegen glaube ich nicht, daß es noch viele Actionspiele geben wird, die es nur auf Konsole, aber nicht auf PCs gibt. Umgekehrt wird es eine Menge auf PCs und nicht auf Konsole geben.

PC PLAYER: Und wo die beiden sich treffen, da soll die PC-Version vergleichbar oder besser sein?

BILL: Das ist unser Job. Und selbst wenn wir das nicht schaffen, dann können wir noch sagen »OK, wir ändern noch was«. Das geht nicht mit einer Konsole, die weniger RAM und keine Festplatte hat, die kann mit vielen PC-Eigenschaften nicht mithalten.

PC PLAYER: Microsoft erweitert seinen Angriff auf die Spieleindustrie auf drei Arten: Zuerst kommen dieses Jahr wohl noch zehn Spiele unter dem Microsoft-Label heraus, Windows 95 wird als die Spieleplattform der Zukunft gefeiert, und die Microsoft-Tochter Softimage macht mehr als die Hälfte seines Umsatzes mit Grafiksoftware für Spiele-Entwickler. Ist das einfach nur zufälliges Vorrücken von drei Bereichen der Firma oder eine koordinierte Zielverfolgung?

BILL: Nun, hoffentlich ist das eine koordinierte Zielverfolgung (Bill lacht). Wir haben uns das zumindest vorgenommen. Weißt Du, die Benutzung von PCs daheim steigt weiter und Spiele sind ein wichtiger Teil davon. Menschen lieben Spiele und die meisten Dinge, die Spielprogramme besser machen, helfen auch anderer Software. Damit meine ich Dinge wie vernünftiger Ton und schnelle Grafik. Spiele sind die beste Methode, hier den Fortschritt zu testen, weil Spielprogrammierer so fordernd sind. Und sie haben Windows ignoriert. Bis zu Windows 95 war die einzige Methode, ein Spiel zu schreiben, das Betriebssystem zu ignorieren. Selbst unser eigener Flight Simulator war ein DOS-Produkt, und wir haben erst jetzt mit der Windows-Version angefangen.

Es ging immer um die Geschwindigkeit. Die ganze Frage war doch »Geben unsere Grafikroutinen uns Flexibilität oder machen sie einfach alles langsam?«. Nun, es gibt kein härteres Publikum als die Spieler, um zu fragen »Was braucht Ihr?«.

Es schafft immer Probleme, sich um ein Betriebssystem zu mogeln. Zum Beispiel das Installieren von DOS-Spielen, die Auswahl der richtigen Soundkarte oder das Benutzen von hardwareintensiven Spielen unter Windows 3.1. Es war ein Alptraum.

Wir kommen gerade erst aus dieser Sackgasse heraus. Mit der breiten Popularität von Windows 95 und dem Support der Spiele- und Hardwareentwickler haben wir endlich den Punkt erreicht, wo ein Mensch sagen kann: »Ja, ich brauche keinen Experten mehr, der für mich daran dreht, bis es läuft«.

PC PLAYER: Und Windows 95 ist der Mittelpunkt dieser Anstrengungen, als »Plug & Play«-Betriebssystem?

BILL: Spiele nutzen das Dateisystem nicht sehr viel. Also waren alle DOS-Spiele so geschrieben, daß sie die Hardware direkt ansprechen. Nun, mit der Vielzahl von Sound- und Grafikkarten wurde das Installieren und Testen ein Alptraum für die Entwickler. Das war so ähnlich wie mit Druckertreibern vor etwa zehn Jahren, bis wir die endlich in das Betriebssystem integriert haben. Heute denkt keiner mehr »Oh, meine Textverarbeitung braucht noch Druckertreiber …«. Das ist Microsofts Problem, die Druckerjungs dazu zu kriegen, vernünftige Treiber zu schreiben.

Ein schöner Sonntagsausflug



Also sagten wir uns »Hey, wir machen Windows 95 so attraktiv für Spiele-Entwickler, daß sie einfach aufhören, DOS-Spiele zu schreiben«. Einige Leute hier waren skeptisch, daß uns das jemals gelingen würde. Nun, ein Teil unseres Durchbruchs war, daß all diese Windows-Beschleuniger-Grafikkarten da draußen sehr unterschiedlich arbeiten. Die PCs der Spieler haben Turbo-Funktionen, welche die DOS-Programmierer gar nicht benutzen. Aber wenn wir diese »Blitter« abstrahieren, dann können wir trotz Windows viel schneller sein als ein DOS-Spiel. Damit haben wir die Köpfe aufgekriegt.

PC PLAYER: Reden wir mal über Direct3D, Microsofts Anstrengung, alle 3D-Grafikkarten zueinander kompatibel zu machen – unter Windows 95 natürlich. In der Theorie hat man damit einen kompletten Standard für 3D-Software. Aber wegen der Treibersoftware und Windows 95 im Hintergrund ist man wieder etwas langsamer, als wenn man unter DOS die 3D-Hardware direkt anspricht. Und da Geschwindigkeit eines der wichtigsten Features ist, besteht da nicht die Gefahr, daß Spiele-Entwickler Direct3D links liegen lassen?

BILL: Niemals. Drei Prozent Geschwindigkeitsverlust sind nicht der Unterschied zwischen einem guten Spiel und ...

PC PLAYER: Bist Du sicher, daß Direct3D nur drei Prozent der Rechenzeit fressen wird?

BILL: Unsere Aufgabe ist, sicherzustellen, daß es nur drei Prozent sind. Das, was Rechnerzeit frißt, ist das Malen der Polygone und das Ausfüllen mit Texturen, und in dem Bereich macht die Direct3D-API sehr wenig und wird auch nicht wieder und wieder aufgerufen. Wenn wir einen Fall haben, wo einer direkt an die Hardware geht, um die letzten drei Prozent rauszukitzeln, werden wir ihm sagen, daß er total verrückt ist, weil er seinen eigenen Job zum Alptraum macht. Das lohnt sich einfach nicht. Aber wenn der Unterschied größer als drei Prozent wäre, dann müssen wir uns anstrengen, daß unsere API besser wird. Also sehe ich kein Problem darin.

Man hat mir immer gesagt, daß Windows sich niemals durchsetzen würde, weil der »Character Mode« von DOS viel schneller sei. Zeichensatz-Grafik scrollt flotter und Programmierer könnten Grafik im Framebuffer immer schneller direkt schreiben, als über Windows. Heute ist dem nicht mehr so – bis auf die Spielewelt, und da ändert es sich auch. Die Geschwindigkeitsdifferenz ist so klein geworden, daß die Windows-Vorteile nicht mehr aufzuwiegen sind.

Das sind Vorteile, wie im Hintergrund ein Fax zu empfangen oder einen Knopf zu drücken und kurz was ganz anderes zu tun. Unsere Vision vom Computer ist, daß man ihn einfach nicht mehr abschaltet. Wenn man dann eine Filmkritik im Internet lesen will, einen Finanztip braucht oder einfach seine E-Mail checkt, dann sollte der PC einfach »da« sein. Allein die Zeit, ihn zu »booten«, ist doch völlig lächerlich.

PC PLAYER: Online-Spiele sind der neue Heilige Gral der Spieleindustrie. Wann werden echte Multiplayer-Online-Spiele Realität sein?

BILL: Der Mangel an Erfolg des »ImagiNation Network« (Anm. d. Red.: Sierras Online-Spiele-System in den USA) war für mich immer interessant. Ich nutze das ImagiNation Network nicht besonders viel, aber ein wenig, weil ich dort mit einigen Leuten online Bridge spiele. Wenn es nicht so oft crashen würde (Bill lacht), dann wäre es eine feine Sache. Aber das Abrechnungsmodell, die Preise, haben den Erfolg aufgehalten, und damit hat es nie die kritische Masse an Kunden erreicht. Mit dem Internet, nun, da kauft man sich den Anschluß an die Welt zwar nicht, um zu spielen, aber wenn viele Leute sowieso einen Anschluß haben, dann können Online-Spiele, auch richtig loslegen. Die langen Antwortzeiten im derzeitigen Internet sind aber ein Problem für die meisten Spiele, und wir sehen heute eine Menge Hackerei, um sich um dieses Problem zu mogeln. Interpolationen, Treiber, die sich nur Mitspieler mit kurzer Antwortzeit suchen, Abkoppeln vom Internet und Einwählen in ein privates Netzwerk oder



»Ich frage mich, wenn man durch eine Fantasy-Landschaft geht und einfach nur Dinge tut, die im echten Leben nicht gehen würden, ist das schon ein Spiel?«



schlicht und einfach Netzwerke zu Hause. Tricksereien mit der Antwortzeit werden für Multiplayer-Action-spiele ein ziemlich großes Ding sein.

Ich weiß, daß neben uns eine Menge von neu gegründeten, kleinen Firmen der Ansicht ist, daß das Internet der Ort sein wird, der Multiplayer-Spiele wirklich voran bringt. Und deswegen ist die Menge von Geld, die da gerade hinein investiert wird, phänomenal – geradezu unerhört. Es ist die Goldrausch-Zeit für alles, was mit Internet zu tun hat, und Spiele – so meine ich – werden da keine Ausnahme sein.

PC PLAYER: Als die Familien ihre ersten Fernseher kauften, wurde viel vom Bildungspotential und Kulturverständnis des neuen Mediums geredet. 1996 sehen die Leute jedoch fast nur noch Sportübertragungen und billig produzierte Krimis. Ist eine ähnliche Entwicklung nicht mit der Vernetzung im Internet zu erwarten? Wird die Killer-App(likation) nicht doch simples Entertainment sein?

BILL: Nun, der Begriff Killer-App bedeutet normalerweise, daß nichts anderes eine Rolle spielt und ein Programm alles vorantreibt. Und in diesem Sinne wird es nicht eine einzelne Killer-App geben.

Der Wunsch, daß es deinen Kindern besser geht, wird genauso eine Killer-App sein wie das Entertainment, und deswegen sind PCs in Familien mit Kindern populär. Da hat man heute schon hohe Marktanteile. In den USA haben drei Viertel aller Familien mit hohem Einkommen und Kindern einen Computer.

PC PLAYER: Was macht also Microsoft, um Online-Spiele voranzutreiben?

BILL: Was wir tun, ist durch eine Treiber-Architektur den Firmen die schwere Entscheidung abzunehmen, für welche Art von Verbindung ein Spiel programmiert wird. Wenn sie DirectPlay benutzen, wird ihr Spiel mit lokalen Netzwerken, Modems, dem Internet und allem anderen funktionieren. Der Benutzer hat die freie Wahl, auf welche Weise er mit Mitspielern Kontakt aufnehmen will.

DirectPlay hilft allen Multiplayer-Spielen, weil in der Vergangenheit jeder Entwickler von vorne beginnen mußte: »OK, wie richten wir jetzt eine virtuelle Lobby ein, in der sich Spieler treffen können? Welches Netz-Protokoll unterstütze ich?«. Das sind jetzt alles keine Fragen mehr. Und so, in etwa zwei Jahren, wird der Anteil der PC Spiele mit Multiplayer-Eigenschaften bei etwa 70 bis 80 Prozent liegen.

PC PLAYER: Bill, spielst Du eigentlich selber?

BILL: Nun, ich bin ein ziemlich guter Poker-, Bridge-, Schach-, Go- und Dame-Spieler. Als ich mehr Zeit hatte, spielte ich auch die damaligen Videospiele: Frogger, Pac-Man, Defender. Und an der Uni in Harvard gambelte ich mit der PDP 1, die das allererste »Space War!«-Spiel hatte, mit Vektor Grafik. Das coolste PDP-1-Programm zu dieser Zeit unter uns Studenten war »Breakout«. Es war das Spiel überhaupt.

PC PLAYER: Als Microsoft gegründet wurde, habt Ihr da auch über Spiele nachgedacht?

BILL: Damals, als wir mit Microsoft anfingen, dachten wir: »Nun, sollen wir auch Spiele machen?« Und dann habe ich erstmal Nolan Bushnell (Anm. d. Red.: der Erfinder von »Pong«) besucht und mir Atari angesehen und mit den Leuten dort geredet. Wir dachten immer, vielleicht versuchen wir uns doch mal an ein paar Spielen, weil die Programmiertricks, die man dazu drauf haben mußte, ziemlich interessant waren. Aber es wurde nie ein richtiges Ziel.

PC PLAYER: Gibt es irgend jemand bestimmten, den Du in der Branche bewunderst, respektierst oder gar fürchtest?

BILL: Also in der Spielewelt gibt es eine Tendenz, daß Leute kommen, ein paar gute Sachen machen, und dann durch neue Talente überholt werden. Bruce Artwick hat es geschafft, den Flight Simulator über so viele Jahre hinweg am Leben zu erhalten, aber Flight Simulator ist auch das einzige Spiel, daß sich heute genausogut verkauft wie vor sechs Jahren.

Im Sinne von Spiele-Entwicklern ist es so, daß einer entweder viel Geld verdient und dann die Zügel locker läßt oder er von jemand anderem überholt wird. Es sind so viele Talente da draußen, und die Tools für Spiele werden immer besser. Das verschiebt die Dinge inzwischen mehr zur kreativen Seite hin und weg von der Bit-Fummelei. Obwohl ich glaube, daß man für Actionspiele immer einige Bit-Fummler an Bord haben muß, oder das Ergebnis wird nicht so toll. Warum? Weil die Kunden verlangen, daß du den Stand der Technik vorantreibst. »Doom« wurde ein regelrechter Markenname, weil es als erstes diese 3D-Technik gut benutzte, und es beginnt erst jetzt langsam zu verblassen.

PC PLAYER: Fürchtet Microsoft andere Spielefirmen? Du erwähntest, das CD-i Dich nervös gemacht hat. Dann gibt es das berühmte Zitat vom damaligen Apple-Chef Michael Spindler, der gefragt wurde, vor welcher Firma Apple sich in den 90ern am meisten fürchtet, und er antwortete »Nintendo«.

BILL: (lacht) Da hätte er besser Apple selbst fürchten sollen!

PC PLAYER: Aber glaubst du nicht, das Nintendo mit einer Konsole in jedem dritten US-Haushalt seinen Erfolg in anderen Bereichen des Computergeschäfts durchsetzen könnte?

BILL: Oh, das ist unwahrscheinlich. Stell Dir vor, wir sind in diesem lustigen kleinen Vorort in Washington und als wir hier herzogen, sagte ich zu meinen Leuten »Hey, wir sind die zweitgrößte Softwarefirma in Redmond.« (Anm. d. Red.: Das amerikanische Hauptquartier von Nintendo ist auch in Redmond.) Zumindest um Weihnachten herum hat Nintendo immer mehr verkauft als wir. Aber das war, als sie das Rudel anführten und die Konsolen noch in Mode waren. Heutzutage ist das nicht mehr so monolithisch.

Aber, wenn man übers Geschäft redet, ist »Furcht« vielleicht das falsche Wort. Man muß ein echtes Gefühl haben, welche gute Arbeit andere Firmen leisten. Man muß deren Leistungen würdigen und herausbekommen. Kann ich mit denen Geschäfte machen? Oder muß ich intern oder mit anderen Partnern dieselben Dinge auch tun?

Auf dem PC können wir eine Menge Spiele-Entwickler rekrutieren. Nintendo sperrt die Leute nicht ein, so daß sie keine PC-Spiele schreiben könnten. Früher hat Nintendo das mit den anderen Konsolen geschafft, aber nie mit dem PC, weil der nicht auf deren Radarschirmen auftauchte.

Wir hatten immer diese Frage, wo die Grenze zwischen einem PC und einer Spielkonsole liegt. Als Trip Hawkins das Projekt 3DO startete und über seine Visionen redete – die wirklich gut waren, denn ich weiß, der Mann ist clever – da fragte ich mich »Wow, uff, vielleicht schafft der es wirklich, die Grenze zwischen PC und Konsole zu meinen Ungunsten neu zu ziehen?«. (Bill lacht) Aber inzwischen ist er – so weit ich weiß – noch nicht mal in der Arena vertreten.

PC PLAYER: Also was passierte mit Trip Hawkins Vision? Warum hat das 3DO nicht funktioniert?

BILL: Nun, da war diese Idee, daß man die japanischen Firmen übers Ohr hauen könnte. Es ist schon ziemlich frech, (Bill lacht) ein Geschäftsprinzip zu haben, wo man die japanische Firma die Hardware bauen läßt, die man ihnen noch nicht mal exklusiv lizensiert, so daß sie keinen Pfennig an den Software-Einnahmen sehen. Sie kriegen nur die Konsole, an der man immer Geld verliert, und behält selbst die Gewinne aus dem Softwaregeschäft.

Es ist schwer zu sagen, warum die Puzzleteile sich nicht zusammenfügten. Wenn der Preis niedriger gewesen wäre, wenn es ein paar Entwickler mehr gegeben hätte ... Aber das Geschäftsmodell hatte immer das Problem, daß 3DO nie genug Geld hatte, um die Plattform nach vorne zu drücken, und trotzdem war Matsushita (Panasonic) nur ein dummer Lieferant für ein Stück Hardware.

PC PLAYER: Kann überhaupt eine Konsole im Preisbereich zwischen 600 und 2000 Mark überleben? Die Geschichte sagt nein.

BILL: Ich glaube, das wird ziemlich schwer, etwas in diesen mittleren Bereich zu bringen. Die Leute werden sagen »Ok, ein paar hundert Mark, und die Kinder sind still«. Obwohl sie dabei nicht realisieren, wie viele Module sie in den Folgemonaten werden kaufen müssen (Bill lacht).

Die grundsätzliche Sache ist doch: Wenn du den Fernseher als Display benutzt und keine lokale Festplatte brauchst, geht der Preis steil nach unten. Aber sobald man Speicherplatz und ein scharfes, vernünftiges Display benötigt, kann man gleich einen echten PC verwenden. Also wenn jemand eine Spielekonsole rausbringt, die wirklich super, super, super-gut ist und 800 Mark kostet, könnte es vielleicht noch klappen. Aber dann braucht man Spiele, die um Welten besser sind als die Spiele auf der 400-Mark-Konsole, bevor man morgens aufwacht und auch nur eine 800-Mark-Konsole verkauft.

PC PLAYER: Viele Leute behaupten, wenn die Spieleindustrie weiterwachsen will, müsse sie noch mehr Spiele für Erwachsene produzieren. Weiter wird argumentiert, die Steigerungen in der grafischen Auflösung und im Realismus werden der Schlüssel dazu sein. Erwachsene mögen keine Cartoon-Grafik, sondern wollen echtes Leben.

BILL: Das glaube ich nicht. Natürlich kann man mit besserer Grafik eine andere Art von Spiel machen, und diese kann Leute hineinziehen. Aber nicht so, daß man ein Kampfsportspiel immer höher auflöst und eines Tages alle fünfzigjährigen Männer sagen »Wow, prima, jetzt schaue ich mir nicht mehr Fußball im Fernsehen an, sondern spiele dieses neue, realistische Kampfsportspiel«.

Solange wir nicht das Internet dahin bringen, daß man dort Leute trifft, und es Elemente von Gruppenverhalten gibt, wird es hart sein, die Erwachsenen zu bekommen. Ich denke, daß mit dem Internet und der Art von Gruppendynamik, die dort möglich ist, die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel schon immer verschwommen war. Und sie wird in der Zukunft noch unschärfer. Ich frage mich, wenn man durch eine Fantasy-Landschaft geht und einfach nur Dinge tut, die im echten Leben nicht gehen würden, ist das schon ein Spiel? Oder ist das nur ein Internet-Superchat, eine Diskussionsrunde mit toller Grafik? Nun, die Spielarten in diesem Bereich werden so vielfältig, daß es keine schwarzweiße Trennlinie mehr geben wird. Insbesondere mit dem PC, der so vieles an Möglichkeiten bietet und bei dem ein hoher Prozentsatz mit einem Internet-Anschluß versehen sein wird.

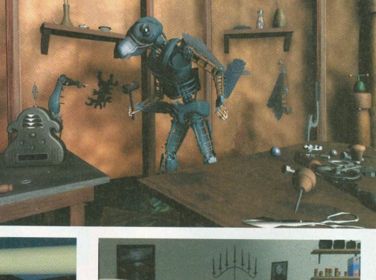
Wenn wir dieses Spektrum weiter verschmieren, dann werden wir auch immer mehr Leute hineinziehen. Und das ist, meine ich, mit Sicherheit unser Ziel.

(Future Publishing/bs)



»In etwa zwei Jahren wird der Anteil der PC Spiele mit Multiplayer-Eigenschaften bei etwa 70 bis 80 Prozent liegen.«

LICHTSCHEIN AM HORIZONT



Das mechanisch anmutende Vogelwesen ist sehr aufwendig animiert.

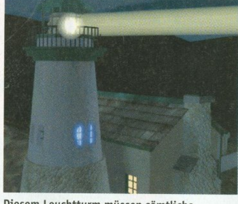
Nach den »Spiel-Filmen« der letzten Zeit will Sierra mit »Lighthouse« das Myst-Genre erobern. Zum ersten Mal wurde in einem Sierra-Spiel die komplette Grafik per 3D-Software gestaltet.

Leuchttürme sind Bauten mit eigenem Charme, romantisch und gleichzeitig funktional, und allemal ein ausgezeichneter Schauplatz für ein spannendes Abenteuerspiel. Um die europäische Spielepresse von dieser These zu überzeugen, lud die Softwarefirma Sierra auf eine wunderschöne kleine Insel im Atlantik ein. Im dortigen Leuchtturm-Museum erfolgte stilgerecht die Präsentation einer ersten Betaversion von »Lighthouse«.



Turmstory

Der Spieler übernimmt in diesem Adventure die Rolle eines Schriftstellers. Dieser mietet sich für den Sommer ein Haus an der Küste, um fern von der hektischen Stadt in aller Ruhe schreiben zu können. Bald macht er die Bekanntschaft des recht eigenartigen Wissenschaftlers Dr. Krick, der mit seiner kleinen Tochter in einem Leuchtturm lebt. Eines Tages bittet Krick darum, seine Tochter zu betreuen. Dummerweise wird die Kleine, kurz nachdem der Babysitter seinen Job angetreten hat, von einem fremdartigen Vogelwesen entführt. Auf der Suche nach dem Mädchen gelangen Sie in eine Parallelwelt. In dieser anderen Dimension müssen Sie mit allerlei exotischen Apparaturen klarkommen und sich so bis zu dem Entführer vorarbeiten. In dessen Imperium, dem sogenannten schwarzen Land, kommt es zur Konfrontation, bei der Sie Vater und Tochter vor dem technologiesüchtigen Ungeheuer retten müssen.



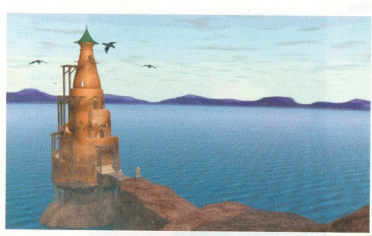
Diesem Leuchtturm müssen sämtliche Geheimnisse entrissen werden.

Team und Technik

Der Artdirector und Designer von Lighthouse ist Jonathan W. Bock, der bereits an zahlreichen Sierra-Projekten beteiligt war, unter anderem als Grafiker bei »Space Quest IV« oder »Police Quest 3« und als Produzent bei »Outpost« und »Island of Dr.Brain«. Zuletzt arbeitete er an »King's Quest 7« und »Phantasmagoria« mit. Ferner gehört das Entwicklungsteam von »Space Quest 6« zur Lighthouse-Mannschaft. Im Januar vergangenen Jahres wurde mit dem Abenteuer in und um den Leuchtturm angefangen.

Lighthouse orientiert sich im Grafikstil und der Spielmechanik am Dauerbrenner »Myst«. Es wird mausgesteuert sein und den Spieler in der Ich-Perspektive durch komplett vorberechnete Szenarien führen. Die Bewegungsabläufe für die Charaktere entstanden vorwiegend auf Silicon-Graphics-Workstations oder mit dem Autodesk-3D-Studio. Für die Animationen eines Vogelwesens wurden beispielsweise die Aktionen einer Ballettänzerin von einer Spezialfirma digitalisiert und dann auf die 3D-Charaktere übertragen.

Da der Schwerpunkt des Spieles auf visuelles Erleben gelegt wurde, verzichten die Macher fast völlig auf Dialoge. Die Geschichte soll in erster Linie durch die Puzzles und deren Lösung vorangetrieben werden. Unterschiedliche Rätseltypen wechseln einander ab.



Dieses Bauwerk steht in der anderen Dimension.



Alle Räume sollen voller kleiner Details stecken.

Nur über den Leuchtturm führt der Weg in die Parallelwelt.

Neben herkömmlichen Aufgaben (wie den Hausschlüssel unter der Fußmatte zu finden) werden die Abenteurer auch solche mit Zeitlimit und Anforderungen an geschicktes Timing zu bewältigen haben. Besonders mit der exotischen Technologie der fremden Welt sieht der Spieler sich konfrontiert. So müssen im Verlauf des Abenteuers diverse Fahrzeuge untersucht, verstanden und fortbewegt werden. Für alle Rätsel hat Sierra durchgängig logische Problemlösungen versprochen. Die kalifornische Spieleschmiede erhofft sich durch die Mischung der Rätsel, einer starken Story und spannender Musik samt gruseliger Soundeffekte eine dichte Atmosphäre. Ob das Endprodukt ähnlichen Kultstatus wie Myst erreichen wird, sollten wir vielleicht schon in der nächsten Ausgabe wissen. (ms)

LIGHTHOUSE FACTS

▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	3D-Abenteuerspiel
▶ Termin:	Juli '96
▶ Besonderheiten:	Erstmals 3D-Figuren in einem Sierra-Adventure.



killer

Ein authentischer Fall der Mordkommission San Francisco

„Du sollst nicht töten...!", sagt die Bibel

„Du sollst nicht töten...!", sagt auch das Gesetz

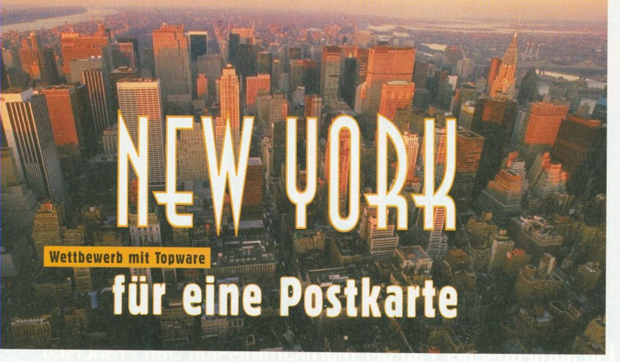
„Du sollst keine Spuren hinterlassen...!", sagen die Profis

Eine mysteriöse Wasserleiche, die aus der Bucht von San Francisco gefischt wird, ist Dreh- und Angelpunkt eines der spannendsten Adventures des Jahres. Treten Sie in die Fußstapfen des legendären Star-Detectives Frank Falzon. Tauchen Sie ein in die dunkle Welt des Verbrechens und lösen Sie seinen schwersten Fall. Entflechten Sie das Netz aus Korruption und Gier, Intrigen und Macht, Lügen und Gewalt. Ein Thriller par excellence, in dem Sie die Hauptrolle spielen.

Ab August 96 auf 2 CD-ROMs
Komplett in Deutsch
WIN CD / MAC CD

GROLIER INTERACTIVE

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com



Wettbewerb mit Topware

NEW YORK für eine Postkarte

Einmal shoppen in New York? Kein Problem – der Gewinner dieser Umfrage darf auf Topwares Kosten einmal in den Big Apple.

Bahnt sich eine Revolution im Spielemarkt an? Attic Entertainment und Topware überraschten die gesamte Branche mit ihrer Ankündigung, »Das Schwarze Auge – Schatten über Riva« für nur 49,95 Mark auf den Markt bringen zu wollen. Wohlbemerkt: Das komplette brandneue Spiel, ohne Abstriche. Damit soll endlich ausprobiert werden, ob mit preiswerteren Spielen das uralte Argument der Raubkopierer, »zu teuer«, widerlegt wird. Topware plant, noch weitere Titel im selben Preisrahmen zu veröffentlichen.

Wir wollen zusammen mit Topware von Ihnen wissen, was Sie davon halten, und welche Einschränkungen Sie für knapp 50 Mark in Kauf nehmen würden. Schreiben Sie dazu auf eine Postkarte nur kurz die Zahlen und Buchstaben Ihrer Antworten, beispielsweise »1A, 2B, 3C«. Senden Sie die Postkarte an

DMV Verlag
PC Player
Kennwort »Riva«
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Unter allen Einsendungen verlost Topware folgende Preise:

1. Preis: Ein Wochenende New York
Zwei Personen fliegen für ein Wochenende in den »Big Apple«. Inklusive Flug, zwei Übernachtungen, Musical-Besuch und 250 Mark Taschengeld fürs Shoppen.

2. Preis: Topware auf Lebenszeit
Richtig: Bis an Ihr Lebensende erhalten Sie jedes Produkt von Topware. Umsonst und ohne Haken.

3. Preis: Ein Jahr lang Topware
Für ein Jahr schickt Topware Ihnen jedes Produkt, das die Firma veröffentlicht.

Hier sind die Fragen, die Sie beantworten müssen:

1. Was ist bei Ihrer Kaufentscheidung für ein Spiel entscheidend?
1A Die aufwendige Verpackung.
1B Das Spiel an sich.
1C Der Preis alleine.

2. Ist eine aufwendige, große Verpackung überhaupt wichtig für die Kaufentscheidung?
2A Ja, sehr wichtig.
2B Nein, nicht wichtig.
2C Das ist mir egal.

3. Wenn das Preisniveau bei Computerspielen sinkt, würden Sie dann
3A Mehr Spiele kaufen.
3B Mein erstes Spiel kaufen, da vorher zu teuer.
3C Trotzdem nicht mehr Spiele kaufen.



Schatten über Riva kommt für knapp 50 Mark in den Handel.

Auflösung Duke-Wettbewerb

EIN DUKE WIRD KOMMEN

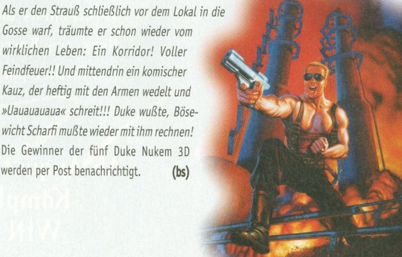
Hollywood rief und Hunderte schrieben: Das witzigste Duke-Drehbuch ist da!

Was macht man mit einem Spiel, dessen Handlung sich in drei Sätzen sagen läßt? Natürlich einen Film. Da der aber gerade mal 30 Sekunden lang sein soll, riefen 3D Realms und CDV in PC Player zu einem Drehbuch-Wettbewerb auf. Wichtigste Bedingung: Das Drehbuch mußte auf eine Postkarte passen und sieben vorgegebene Gegenstände enthalten. Die witzigste Einsendung kam nach Meinung der Jury von A. Stückemann aus Bielefeld, der sich damit eine Canon-Videokamera erschrieben hat. Hier ist sein Skript:

Duke hatte sich schließlich doch auf die Kontaktanzeige »vollbusige, blonde Professorin sucht ...« gemeldet und saß nun, wie verabredet, mit einem rosaroten Blumenstrauß in der Tanzbar des Kurhotels »Zur Sangeslust«. Aber langsam kamen ihm Zweifel: Das konnte doch nicht das Leben eines Superhelden sein! Gut, er war ruhiger geworden, zog längst nicht mehr mit Trantor und Witzball um die Häuser. Und gestern, bei der Autoverfolgungsjagd, war es nicht wie damals, als er vergeblich versucht hatte, die Welt vor der verseuchten PC-Player-CD-ROM 4/95 zu retten, zu einer wirklich gigantischen Explosion gekommen, sondern er hatte vor einem Supermarkt lediglich eine Kiste Apfelsinen umgestoßen. Aber diese Rentner hier, das war nicht seine Welt. Er war wie Rex Cramer dazu geboren, die Gefahr zu suchen!

Als er den Strauß schließlich vor dem Lokal in die Gosse warf, träumte er schon wieder vom wirklichen Leben: Ein Korridor! Voller Feindfeuer!! Und mittendrin ein komischer Kauz, der heftig mit den Armen wedelt und »Uauauauaua« schreit!!! Duke wußte, Bösewicht Scharfi mußte wieder mit ihm rechnen!

Die Gewinner der fünf Duke Nukem 3D werden per Post benachrichtigt. **(bs)**



Preview: Callahan's Crosstime Saloon

Für Zeitreisende nur gegen bar

Legend dreht das Panorama: Die Umsetzung einer Science-fiction-Serie soll mit 360-Grad-Grafik und mehreren Episoden ein neues Adventure-Gefühl schaffen.

Wer die versteckte Kneipe gefunden hat, muß sich nur an zwei Regeln halten: Zum einen erzählt man niemandem, wo »Callahan's« tatsächlich ist. Die Stammgäste wollen unter sich bleiben. Und zum anderen muß jeder, der was auf dem Herzen hat, am »Geschichten-Abend« auch eine Geschichte erzählen. Also trink aus, wirf dein Glas ins Kaminfeuer und laß dich über deine Probleme aus ...

Die Kurzgeschichten-Sammlungen um »Callahan's Crosstime Saloon« von Spider Robinson ist nicht nur in den USA eine Kultserie. Auch in Deutschland sind die Übersetzungen (Heyne Verlag, »Für Zeitreisende nur gegen bar«) wohlbekannt. Es gibt sogar eine Internet-Newsgruppe (alt.callahans), in der das Geschehen in der Bar virtuell nachgespielt wird.

Callahan's ist eine Kneipe, irgendwo in der Nähe von New York. Es handelt sich aber um keine gewöhnliche Gaststätte; aus Gründen, die keiner so genau kennt, treffen sich hier Zeitreisende, Außerirdische, Vampire, ganz normale Menschen und sprechende Hunde auf einen Drink. Die Kurzgeschichten von Spider Robinson beginnen fast immer damit, daß ein neuer Gast zufällig Callahan's findet und eine Story erzählt. Meistens sind die Geschichten komisch, immer aber hintergründig und mit einem Schuß Gesellschaftskritik versehen.

Legend Entertainment bastelt zur Zeit an der Software-Umsetzung der Buchserie. Standesgemäß wird ein Adventure daraus, an dem ein besonders verrückter Kopf arbeitet: Josh Mandel war sieben Jahre lang professioneller Komiker, wechselte ins Software-Lager und steckte hinter »Space Quest 6« und »Freddy Pharkas«. Seit knapp einem Jahr arbeitet er für Legend Entertainment. Neue Köpfe bedeuten oft auch neue Techniken: Callahan's wird eine Panaroma-Grafik einsetzen, wie sie in ähnlicher Weise in »Zork Nemesis« verwendet wird. Der Spieler kann sich also um seine eigene Achse drehen und verschiedene Ecken eines Raumes betrachten; bisherige Legend-Titel beschränkten sich auf ein einfaches Bild pro Raum. Die Bedienung wird sich an die bereits erschienenen Titel »Shannara« und »Mission Critical« anlehnen: Ein ständig sichtbares Inventar im unteren Bildschirmdrittel wird durch Wort-Kommandos ergänzt. Dadurch lassen sich auch komplexe Kommandos wie »Trinke den Drink mit dem Strohhalm« zusammenklicken.

Die Story des Callahan-Spiels beginnt mit einer politischen Satire. Im Zuge eines universellen Sparprogramms soll die Erde abgeschafft werden. Sie kostet zuviel und bringt nichts; einen Sozialplaneten wollen sich die höheren Wesen unserer Dimension nicht mehr leisten. Zur Sicherheit wird ein Kundschafter auf die Erde geschickt, um sicherzustellen, daß wirklich nichts für das Universum wichtiges auf dem Planeten verbleibt. Der Kundschafter landet in Callahan's Kneipe und hört fünf Geschichten, die seine Meinung über den Erhalt der Erde ändern.

Diese fünf Geschichten sind in sich abgeschlossene Abenteuer mit recht hohem Absurditäts-Faktor. In einer Episode müssen Sie beispielsweise einen Vampir mit Liebeskummer mit der Dame seines Herzens verkuppeln; dazu ist eine Reise nach Transsylvanien notwendig, wo Sie ein Kaffeehaus im Stile von Callahan's finden. Dort wird unter anderem »Decappucino« und »Depresso« serviert.

Weitere Mini-Adventures: Der sprechende Hund »Ralph von Wau Wau« (natürlich ein deutscher Schäferhund) soll in einem Geheimlabor der Regierung untersucht werden; bevor man den Armen aufschnibbelt, sollten Sie ihn aus der streng bewachten Anlage retten. Ein Alien berichtet am Tresen von einem frisch in der Erdumlaufbahn installierten Satelliten, der dafür sorgen wird, daß die Menschheit zahm und friedlich wird. Kapern Sie einen Shuttle und zerstören Sie diesen Orbiter. Außerdem taucht ein Zeitreisender auf, der in der Zukunft telepathische Kräfte verliehen bekam. Leider treibt ihn das ständige Mithören der Gedanken anderer Leute in den Wahnsinn. Also reisen Sie in die Zukunft, um ein Gegenmittel aufzutreiben. Schließlich muß im Regenwald des Amazonas noch eine äußerst schmackhafte und seltene Schokoladensorte vor dem Raubbau einer Bleistift-Firma gerettet werden.



Der geheime Schokoladen-Tempel der Azteken birgt ein fürchterliches Geheimnis.

Sind die Geschichten durchgespielt, darf ein furioses Finale nicht fehlen. In Story Nummer Sechs wandeln Sie mit dem Gesandten durch die dimensionale Bürokratie um zu beweisen, daß Menschheit und Erde weiterhin im Budget erhalten bleiben sollten. Erst dann können die Stammgäste in Callahan's wieder beruhigt austrinken.



In »Callahan's Crosstime Saloon« treffen sich seltsame Gestalten aus mehreren Dimensionen.

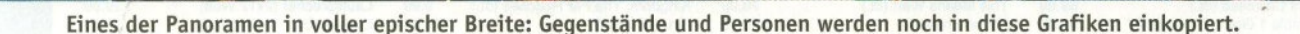


Noch schräger: Callahan's Gegenstück in Transsylvanien beherbergt nur wenige »normale« Gäste.

Wie setze ich eine Buchserie um?

Josh Mandel arbeitet zwar unter Hochdruck daran, bis Oktober das Spiel fertig programmiert zu haben, trotzdem nahm er sich einige Minuten Zeit für ein Interview mit PC Player.

PC PLAYER: Josh, wie kriegt Ihr diese verrückten Perspektiven von den Panorama-Bildern hin? Einige sehen



Eines der Panoramen in voller epischer Breite: Gegenstände und Personen werden noch in diese Grafiken einkopiert.

»richtig« aus, andere völlig verzerrt, wie beispielsweise die Bar selbst. Nehmt Ihr da 3D-Software?

JOSH: Wir malen das größtenteils mit der Hand, aber schon auf dem Computer. Die Techniken, die wir da ausprobieren, entsprechen denen aus Zeichentrickfilmen, wenn die Kamera sich über einen Hintergrund bewegt. Das bedeutet, daß die Perspektiven manchmal arg verzerrt werden müssen. Manchmal funktioniert es nicht so, wie ich will, und man fühlt sich, als ob man sich wirklich nur um die eigene Achse dreht. Aber einige andere Räume geben dir ein tolles Gefühl von 3D-Bewegung, obwohl nur was vorbeiscrollt.

PC PLAYER: Und wieviele von diesen Bildern sind insgesamt drin?

JOSH: Am Anfang waren zehn Geschichten für das Spiel geplant. Ich mußte mich auf sechs beschränken.

PC PLAYER: Prima, da kannst Du ja mit dem Rest gleich eine Fortsetzung machen ...

JOSH: Genau! Ich hab schon genug Geschichten in der Schublade! Ich denke, da sind etwa 35 Panorama-Grafiken und circa ein Dutzend nicht ganz so panoramische Screens. Es gibt eine sehr dramatische Grafik, bei der du auf einem Operationstisch liegst. Du kannst nicht ganz um dich herumsehen, sondern nur den Kopf nach links und rechts bewegen, hast also einen Blickwinkel von 180 Grad.

PC PLAYER: Als Legend auf Dich zukam und sagte »Mach ein Callahan-Spiel.«, hast Du da gesagt »Danke, danke, das wollte ich schon immer!«, oder hast Du gefragt »Was zum Teufel ist Callahan?«.

JOSH: Eigentlich war es genau anders herum. Ich arbeitete an einem Fantasy-Spiel, basierend auf einer sehr populären Buch-Lizenz. Aber der Autor kannte nur Nintendo-Spiele. Er sagte »Ich will nicht, daß irgendein vorpupertärer Zehnjähriger durch mein Universum stampft und Leute schlägt und umbringt«. Also haben wir das wieder aufgegeben. Bob Bates fragte mich dann, welche Buchserie ich am liebsten umsetzen würde. Da brachte ich Callahans's ins Spiel. Darauf kam die Frage: »Das sind Kurzgeschichten aus einer Kneipe. Wie willst du daraus ein Spiel machen?«

PC PLAYER: Aber die Geschichten, die sich die Gäste in der Kneipe erzählen, spielen doch durchaus »außerhalb« von Callahan's.

JOSH: Ja, aber die Aktion im »Hier und Jetzt« innerhalb der Geschichten, in denen verläßt der Erzähler, die Hauptperson, praktisch nie die Bar. Das mußten wir natürlich aus dem Fenster schmeißen, und das ist die größte Änderung gegenüber den Büchern. Ich war auf jeden Fall begeistert, daß sie mich trotzdem an Callahan's gelassen haben. Es ist ein ziemliches Wagnis wegen des ungewöhnlichen Story-Formats und weil die Bücher eher Kult-Klassiker sind, anstelle von Millionen-Sellern wie beispielsweise »Shannara«. Ich glaube, wir bringen mehr Leute über das Spiel zu den Büchern als umgekehrt.

PC PLAYER: Die übliche Frage bei so einer Buchumsetzung: Wie hat Spider Robinson auf die Spielidee reagiert, und in wie weit arbeitet er mit?

JOSH: Er hat einiges gesehen. Wir sprechen so etwa dreimal die Woche per E-Mail. Am Anfang war er nicht sehr involviert. Das Konzept, seine Bücher in ein Spiel zu verwandeln, war ihm unbehaglich. Aber nachdem er die Stories gehört und die ersten Grafiken gesehen hatte, wurde er immer aufmerksamer. Jetzt ist es sogar sehr wahrscheinlich, daß er speziell für das Spiel einige Songs aufnehmen wird.

PC PLAYER: Wenn man eines Tages auf Dich zukäme, Dir einen dicken Scheck in die Hand drückte und dafür eines Deiner Spiele zu einem Buch umschreiben wollte, ohne daß Du die Kontrolle darüber hättest, wie wäre Dir da zumute?

JOSH: Ich wäre wahnsinnig ängstlich. Ich wäre sehr vorsichtig. Spider legte da einen Gleichmut an den Tag, den ich niemals erreichen könnte. Er gab mir nur einen Befehl: Stell sicher, daß Callahan nicht dünn ist. Einer der Buchtitel zeigte einen viel zu dünnen Callahan, und den haßt er heute noch.

PC PLAYER: Ist es einfacher, ein großes, lineares Spiel zu schreiben oder es in kleinere, abgeschlossene Episoden zu zerlegen?

JOSH: Es ist wesentlich schwieriger, ein Spiel in kleinen Episoden aufzubauen. Es sind so viel mehr Details, auf die man achten muß. Ich arbeite gerade an einer Story, jemand ruft mich an und fragt mich nach einer anderen Geschichte. Dann brauche ich mindestens zehn Minuten, um umzuschalten und mich zu erinnern, was genau die eigentlich von mir wollen. Außerdem muß man sich mehr Handlungen einfallen lassen. Jede der sechs Geschichten wäre ein komplettes, eigenständiges Spiel. Man muß die Handlungen auf kleinerem Raum vorantreiben, was ziemlich schwer ist. Es hat für mich aber auch Vorteile, weil ich einfach mehr Orte besuchen und mehr Hintergründe ausarbeiten kann, die in eine einzige Story niemals passen würden.

PC PLAYER: Wenn wir mit dem Interview fertig sind, was wirst Du dann als nächstes machen?

JOSH: Ich schreibe gerade an internen Routinen für das Spiel, die verwalten, was passiert, wenn man einen Gegenstand anguckt oder nimmt oder manipuliert. Ich erstelle die Texte, die dann auf dem Bildschirm erscheinen. Daran sitze ich seit etwa zwei Monaten. In circa zwei Wochen nehme ich mir dann die Dialoge vor.

PC PLAYER: Und was ist Dein größtes Problem mit dem Spiel? Woran knabberst Du am meisten?

JOSH: Wie bringe ich rüber, worum es sich in diesem Spiel dreht? Denn es ist so unterschiedlich zu all den anderen Adventure-Spielen, die ich in den letzten zehn Jahren gespielt habe. Käufer wollen Spiele gleich in Schubladen stecken: Oh, das ist Science-fiction. Oh, das ist eine Komödie. In diesem Spiel geht es um mehr als eine Raumstation zu zerstören oder eine Prinzessin zu retten. Es geht um Werte wie Freundschaft und Moral, obwohl man natürlich auch das Abenteuer hat: Man fliegt ins All, fährt in den Dschungel, infiltriert ein geheimes Labor, und so weiter. Ich will Spielern all diese bekannten Elemente liefern, aber doch erweitern, was ein Spiel alles erzählen kann. Und das schwerste ist, anderen Leuten zu vermitteln, was wir hier vorhaben. (bs)

CALLAHAN IM ORIGINAL

Folgende Kurzgeschichtensammlungen von Spider Robinson sind erschienen:

- **Callahan's Crosstime Saloon, 1977, ISBN 0-441-09043-5.**
- **Time Travellers Strictly Cash, 1981, ISBN 0-441-80713-5.**
- **Callahan's Secret, 1986, ISBN 0-441-09074-5.**
- **The Callahan Touch, 1993, ISBN 0-441-09075-3.**

Ende 1996 soll »Callahan's Legacy« erscheinen. Außerdem gibt es noch das Buch »Off The Wall at Callahan's«, (1994, ISBN 0-312-85661-X), welches im wesentlichen nur Wortspiele und Gedichte enthält.



Die Zeichner von Legend müssen sich ziemliche Verzerrungen einfallen lassen, damit die scrollenden Bilder dreidimensional wirken.




Makabere Details in der Grafik: Das Geheimlabor enthält nicht nur abgetrennte Köpfe, sondern auch eine Hommage an Alien.

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife *	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	**89,99**
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.) *	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.)	AKTION! 49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.) *	**69,99**
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuß – Screamer	59,99
Blown Away (dt.)	89,99
Caesar 2 (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95) *	79,99
Chronicles of the Sword (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	69,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	**99,99**
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	99,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	29,99
Colony Wars	89,99
Congo	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Corpse Killer *	79,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline *	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Deathkeep AD&D *	79,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Duke Nukem 3D	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	**79,99**
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Ecco the Dolphin	59,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Euro '96 England (dt.)	69,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games	CD
Firefight *	59,99
Flight	49,99
Flight Unlimited (dt.)	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.) *	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.) *	**49,99**
Gender Wars (dt.) *	79,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Grand Prix Manager (dt.)	89,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Kingdom of Magic (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Lost Eden (dt.)	79,95
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Mag! (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Master of Orion 2 (dt.) *	**89,99**
Maximum Surge *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed.(dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Offensive (dt.)	79,99
Olympic Games *	**69,99**
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Panzer General 2 – Allied General	69,99
Per.Oxyd	PC 3,5": 49,95
Petko (dt.) *	69,99
PGA European Tour Golf	89,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball 95 (Maxis)	49,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Rayman (dt.)	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Renegade 2 – Jacob's Star *	59,99
Return Fire (dt.) *	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	**49,95**
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels *	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Spycraft	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Steel Panthers (dt.)	79,95
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
Stonekeep (dt.)	85,00
S.T.O.R.M. (dt.) *	**89,99**
Strike Base (dt.) *	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Teamchef (dt.)	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99

PC-Games	CD
The Hind *	**69,99**
Think-X (dt.) *	39,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Tilt	59,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Track Attack (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.) *	85,00
Virtua Fighter *	i.V.
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99**
Warhammer – Dark Crusader *	69,99
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99
Warplanes 2 *	109,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
World Rallye Fever	**69,99**
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	79,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War Gold	39,95
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Apache Longbow (dt.)	39,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs *	19,99
Battle Team 1 (dt.)	19,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	**19,99**
Break Thru! (Tetris-Variante)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol *	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Der Seelenturm (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike	komplett 19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
Extreme Pinball	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hattrick! (Ikarion Platinum) *	29,99
Hexen	AKTIONSPREIS 49,99
Hexen Mission Disk *	**29,99**
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches (dt.)	9,99
Kings Quest 6	19,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	**19,99**
Lemmings 3 (All New World)	39,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Maximum Road Race (dt.)	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	**29,99**
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.)	PC 3,5": 39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 4	19,99
Star Trek: Final Unitiy Ltd. Ed.	29,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.) *	**29,99**
Ultima Underworld 1+2	komplett 29,95
Virtual Pool	29,99
WarCraft: Orcs and Humans	39,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.) *	35,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Flug der Voyager (dt.)	69,99
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	**119,99**
Lindenstraße	49,00
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	**79,99**

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Bitte nicht stören!	89,99
Ravensburger: El Roy+Technokäfer	89,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	**199,99**
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt)	99,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	**49,99**
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	**229,99**
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	**14,99**

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Simon the Sorcerer 1 und 2	14,80
Star Trek: Next Generation	14,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden 2 *	99,99
Descent	89,99
International Track & Field *	99,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen *		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

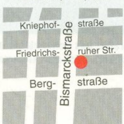


Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



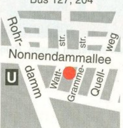


Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





LESER-TOP 20

Juli 1996

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(2)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
3	(3)	DUKE NUKEM 3D	3D Realms
4	(6)	Civilization 2	Microprose
5	(7)	Die Siedler 2	Blue Byte
6	(5)	FIFA Soccer 96	EA Sports
7	(3)	Wing Commander 4	Origin
NEU 8	(NEU)	Indy Car Racing 2	Papyrus/Virgin
9	(13)	Need for Speed	Electronic Arts
10	(10)	Descent 2	Interplay
11	(11)	Worms	Team 17
12	(14)	Rebel Assault 2	LucasArts
13	(19)	TIE Fighter	LucasArts
NEU 14	(NEU)	Terra Nova	Looking Glas
15	(29)	Crusader: No Remorse	Origin
16	(15)	The Dig	LucasArts
NEU 17	(NEU)	Advanced Technical Fighters	Electronic Arts
NEU 18	(NEU)	Fantasy General	SSI
19	(10)	Mech Warrior 2	Activision
20	(–)	Albion	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Mai/Juni 1996.

Verkaufscharts

1	(1)	Die Siedler 2	Blue Byte
2	(NEU)	F1 Manager 96	Software 2000
3	(2)	Civilization 2	Microprose
4	(3)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(10)	World of Combat	Novalogic/Softgold
6	(NEU)	Ultra Pack 1	Koch Media
7	(NEU)	Silent Hunter	SSI
8	(11)	Blue Byte Collection	Blue Byte
9	(8)	Die Fugger 2	Sunflowers
10	(9)	Hugo 3	ITE
11	(4)	Megapack 5	Compilation
12	(5)	Conquest of the New World	Interplay
13	(13)	Win Skat	CDV
14	(6)	Warcraft 2	Blizzard
15	(–)	Bleifuss	Virgin

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juni 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

1	(1)	Westwood
2	(–)	Blizzard
3	(2)	EA Sports
4	(5)	Blue Byte
5	(4)	Microprose

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Simone Steglich

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter http://www.pcplayer.de/ vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz haben wir nun unseren Service erweitert und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweiterten wir die Online-Aktivitäten. In CompuServe finden Sie unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Unsere WWW-Seiten werden nach wie vor die folgenden Angebote enthalten:

- Aktuelle Spielenews
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Online-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot

Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Broswer verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

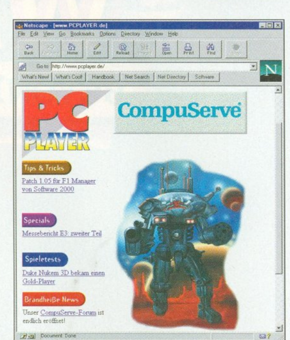
Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist *http://www.pcplayer.de/*

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig gratis. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.



Ein Besuch auf unseren Web-Seiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben.

Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

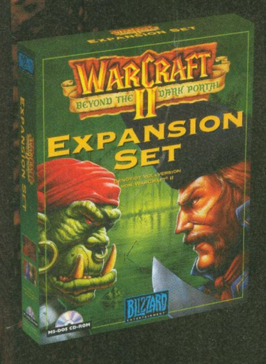
Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch alle anderen Forumsmitglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Das Forum ist ebenfalls gratis - auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist. **(bs/af)**

WarCraft II
Beyond the Dark Portal

Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...



Blizzard™ Entertainment

http://www.blizzard.com

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO Entertainment Software

http://www.bomico.com

Benötigt Vollversion von WarCraft II

Medienagentur Fichtner & Meyer, München



„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag.“
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96



„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn.“
Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen.“
Petra Maueröder, PC Games 7/96





DAS MASS ALLER SPIELE

Mit einem besonders detailliert gestalteten Testsystem bewertet PC Player die Spiele genauer als andere Zeitschriften. Lesen Sie, wo die Vorteile unseres Testsystems liegen.

Eigentlich ist es ganz einfach, einen PC-Player-Test zu lesen. Am Ende des Textes steht der Wertungskasten und in diesem finden Sie sehr groß einen bis fünf Sterne. Einer bedeutet »miserabel«, fünf »Sofort kaufen«. Wenn Sie mehr Informationen benötigen, genügt ein Blick, um Sie über Alternativ-Meinungen und Spezial-Tests aufzuklären. Genauere Erklärungen finden Sie auf der nächsten Seite.

Spiele werden von uns wie folgt getestet: Wenn ein Spiel in der Redaktion eintrifft, wird gemeinsam beschlossen, wer das Spiel eigentlich testet. Dieser **Haupttester** probiert das Programm sehr intensiv aus, schreibt den Text und in jedem Fall einen Meinungskasten. Bei größeren Spielen wird auch ein zweiter Tester hinzugezogen, der das Programm ähnlich intensiv prüft. Die anderen Kollegen schauen sich das Spiel auch an, allerdings wesentlich kürzer. Sie werden dabei vom Haupttester über die Vor- und Nachteile des Spiels informiert. Daraufhin vergeben sie ihre eigene Bewertung von einem bis fünf Sternen. Die Wertung des Haupttesters wird allerdings besonders groß herausgestellt und ist damit die offizielle »PC Player Wertung«.

Als Haupttester wird immer jemand bestimmt, der sich mit dem Genre gut auskennt und sich für diese Art von Spiel auch interessiert. In den Meinungen der Nebentester spiegelt sich auch deren Spielegeschmack wieder; ein durchschnittliches Strategiespiel wird von einem Nicht-Strategen eher mit weniger Sternen bedacht. Wenn sich alle Tester einig sind, ist das Programm für »jedermann« geeignet.

Das **Genre** und den **Anspruch** finden Sie gleich zu Beginn des Artikels bei der Überschrift. Dort steht beispielsweise »Actionspiel für Fortgeschrittene« oder »Adventure für Einsteiger«. Der Anspruch hat nichts mit der eigentlichen Spieltiefe zu tun, sondern sagt Ihnen, wieviele Vorkenntnisse in dem Gerne Sie mitbringen sollten, um wirklich Spaß an dem Programm zu haben. Das hängt von der Schwierigkeit und von der Bedienung ab.

Gold und Platin lieb ich sehr ...

Besonders gute Spiele erhalten von der gesamten Redaktion eine Auszeichnung. Der »Gold Player« wird für besonders gute Programme vergeben, die in ihrem Genre eine Spitzenposition einnehmen und eigentlich in jede gute Spielesammlung gehören. Der »Platin Player« bleibt den absoluten Traumspielen vorbehalten, die neue Maßstäbe für die gesamte Spieleindustrie setzen und in Ihrem Regal auf gar keinen Fall fehlen dürfen.

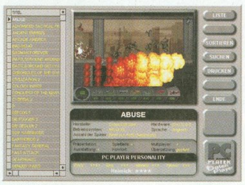
Die Zahl der Gold- und Platin-Player in einer Ausgabe wird nur durch die Produktqualität bestimmt.



Gold- und Platin-Player gibt es nur für besonders empfehlenswerte Spiele.

Jetzt wird verglichen – wer ist besser?

Wenn Sie einen knallharten Vergleich zwischen unterschiedlichen Spielen suchen, haben Sie drei Möglichkeiten. Der **Im Vergleich**-Kasten gibt Ihnen bei langen Tests einen detallierten Überblick zur direkten Konkurrenz. Der **Test-Index** vergleicht alle Spiele des Monats auf einer kompakten Seite und enthält auch die Spitzentitel der letzten Monate. Die Spiele werden im Index nach Qualität sortiert. Damit ist die Frage »Welches Spiel hält das PC Player-Team für besser?« eindeutig beantwortet. Zu guter Letzt gibt es noch unseren »Data Player«, ein Datenbankprogramm mit sämtlichen Spiele-Wertungen. Der Data Player ist auf unserer CD-ROM zu finden und wird auch zum Download in diversen Online-Diensten zur Verfügung gestellt. Zur Zeit bauen wir noch die Bewertungen älterer Spiele ein.



Der neue Datenplayer vergleicht nach Ihren Sortier-Kriterien alle getesteten Spiele.

Das Kuriositäten-Kabinett des PC

Da Computerspiele in der Hardware immer wählerischer werden, haben wir am Ende eines Testberichts Platz für einen »Technik-Tip« gelassen. Hier finden Sie Informationen darüber, ob das Spiel eine bestimmte Art von 3D-Grafikkarte unterstützt oder gar benötigt, wieviel RAM Ihr PC haben sollte und welche Soundkarten besonders gut klingen. Da es aber Tausende von unterschiedlichen PC-Konfigurationen gibt, können wir Ihnen leider nicht garantieren, daß ein Spiel auf Ihrer Hardware läuft.

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«. Ob eine Übersetzung geplant ist, sehen Sie an der »Übersetzungs«-Wertung.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.
Das Benchmark-Programm für die Hardware-Klassen wird es ab Juli 1996 kostenlos geben.



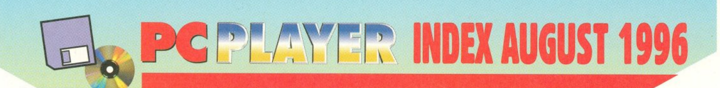
DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:
Sehr schlecht
Schlecht
Durchschnitt
Gut
Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

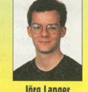
Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die klein über der Hauptwertung gedruckt werden. Insgesamt geben mindestens fünf Redakteure eine Wertung ab. Ständig dabei sind **Jörg Langer** (Action, Strategie), **Roland Austinat** (Denkspiele), **Monika Stoschek** (Adventure, Geschicklichkeit) und **Michael Schnelle** (Simulationen). Als ständiger Gasttester mit Sitz in USA taucht **Heinrich Lenhardt** (Sportspiele) nur bei den Programmen auf, die er selbst geprüft hat; im Index fehlen deswegen seine Wertungen für manche Programme. **Boris Schneider** schaut als Chefredakteur alle Spiele nochmal genau an und **Henrik Fisch** hilft bei Spieletests aus, zu denen sein Technik-Wissen paßt.



INDEX AUGUST 1996

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.


Boris Schneider


Jörg Langer


Monika Stoschek


Michael Schnelle


Roland Austinat


Heinrich Lenhardt

Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Heinrich Lenhardt	Seite
Cyberstorm	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	-	42
Virtua Fighter	Prügelspiel	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	74
Firefight	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	-	78
Normality, Inc.	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	-	90
Shell Shock	Action	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	-	64
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	59
Sonic PC	Action	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	-	76
Tracers	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	-	61
Strife	Action	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	68
Onside Soccer	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	100
Pray for Death	Prügelspiel	★★	★★	★★★	★★★	★★★	-	72
World Rally Fever	Rennspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	-	80
Battleground: Waterloo	Strategie	★★	★★★	★★	★★★	★★	-	55
Euro 96	Sportspiel	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	★★★	★★	★★	★★★	★★	-	96
Romance of t.t.K. 4	Strategie	★	★★	★	★★	★★	-	56
Starfighter 3000	Action	★★	★★	★★	★	★	-	60
Death Keep	3D Action	★★	★	★	★★	★	-	70
Klingon	Interaktiver Film	★★	★	★	★	★★	★	88
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★★	★	-	94
War College	Strategie	★	★★	★	★	★	-	54
Total Mania	Action/Strategie	★	★	★	★	★	★★	58
Blown Away	Denk- und Geschicklichkeit	★	★	★	★	★	-	86
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	-	92
Offensive	Strategie	★	★	★	★	★	-	52
Hexen Datadisk	Action	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	-	66

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Henrik Fisch	Test
Civilization II	Strategie	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/96
Fantasy General	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	5/96
Zork: Nemesis	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
Die Siedler II	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Terra Nova	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
Earthsiege II	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Duke Nukem 3D	Action	★★★★★	★★★★	★★★★	★	★★★★★	7/96
AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	7/96
Abuse	Action	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	5/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	7/96
Bad Mojo	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	5/96
Return of Arcade	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	5/96
Lemmings '95	Geschicklichkeit	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	7/96
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	6/96
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★	7/96
Deep Space 9: Harbinger	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	5/96

Strategie für Fortgeschrittene und Profis

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Aus dem Cockpit an die Befehlskonsole: Sierras martialisches Earthsiege-Universum dient als Hintergrund für ein spannendes Taktikspiel.

Bei futuristischen Kampf-Ungeheuern auf zwei Beinen denkt man zunächst einmal unweigerlich an die 3D-Simulationen »Mechwarrior« oder »Earthsiege 2«. Doch mit »Missionforce: Cyberstorm« beschreitet Sierra einen etwas anderen Weg: Die wilden Roboter-Kämpfe in einer konfliktgebeutelten Zukunft werden von einer High-Tech-Befehlszentrale aus gesteuert, und nicht vom Cockpit. Statt hektischer Action ist somit rundenbasierte Taktik angesagt – aber keine Sorge, auch hier gibt es tonnenweise Roboterschrott. Obwohl schon zwei Angriffe auf die Erde abgeschlagen wurden, lassen die Cybrids den Menschen keine Ruhe. Mit langwierigen Feldzügen versucht man nun, die von den Maschinenwesen eroberten Sonnensyteme zu befreien. Von einer riesigen Raumfestung aus werden Einsatzgruppen losgeschickt, die zwei bis etwa fünfundzwanzig waffenstarrende HERCs auf der Oberfläche der umkämpften Planeten absetzen.

Sie spielen einen Kadetten im Nachwuchskader der Unitech-Streitkräfte. Die sind in erster Linie daran interessiert, daß Sie alle Blechkameraden heil aus den Einsätzen zurückbringen und nebenbei nach Erzvorkommen schürfen. Diese lassen sich in Geld umwandeln, womit man weitere HERCs erwerben kann. Die Piloten gehen ebenfalls ins Geld, wenn auch nicht unbedingt wegen den Lohnnebenkosten: Es werden keine Menschen ans Steuer gelassen, sondern »Bioderms« genannte Kunstwesen, die aus dem Zellmaterial Verstorbener bestehen. Auch hier verfügt man nicht gleich über Wunder-Replikanten mit hundertprozentiger Trefferquote. Stattdessen werden Sie von Bio-Ausschußware mit einer Lebenserwartung von wenigen Monaten angegrinst.

Die linksoben befindliche Basis wird gegen einen wütenden Cybrid-Angriff verteidigt.



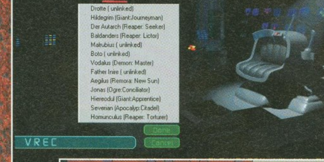
Ein Drahtgittermodell verdeutlicht beim HERC-Design, wo sich welches Bauteil befindet. Ebenso werden in der Schlacht Schäden gezeigt.



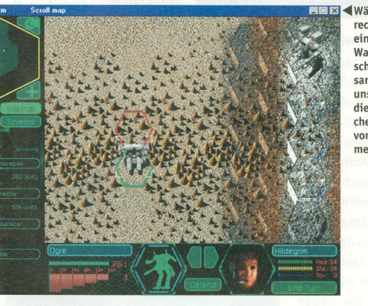
Von einer Anhöhe steigen unsere HERCs herab, um einen Cybrid-Roboter nebst Laserturm zu zerstören.

Umso besser und teurer die Bioderms werden, desto höher auch Gesundheit, Stabilität und Giftresistenz. Sinkt die Stabilität auf die Hälfte, nehmen die Fertigkeitswerte des Kunstpiloten rapide ab. Dem kann zwar durch Spritzen einer Droge entgegengewirkt werden, doch das vergiftet das Opfer langsam und senkt seine Lebensenergie. Ein zweites Dopingmittel erhöht die Treffsicherheit mit verschiedenen Waffentypen, doch auch hier wird die toxische Belastung erhöht. Da die solcherart gepuschten Fähigkeiten nach wenigen Kampfrunden wieder absinken, wird kräftig nachgespritzt – unvorsichtige Kommandanten erhalten bald die traurige Nachricht »Life signs terminated«. Nach dem Kampf müssen die Klone auf jeden Fall entgiftet und meist auch verarztet werden – für teures Geld, versteht sich.

Die Fähigkeiten lassen sich aber auch dauerhaft verbessern: Alle Bioderms sind verschieden stark lernfähig und können gezielten



Vor dem Einsatz wird dieser Pilot noch schnell trainiert.



Während rechtsoben ein Reaper Wache schiebt, sammelt unser Ogre die reichen Erzvorkommen ein.



In der geringsten Zoomstufe kann man seine Robots gerade noch erkennen.

Trainingseinheiten unterzogen werden. Gegen eine Schwachstelle der Kunstwesen allerdings ist kein Kraut gewachsen – ihre Lebensdauer schwankt zwischen einem und etwa zehn Jahren. Da jede Mission bis zu drei Monate lang dauert, geht die anfängliche Mannschaft irgendwann an Alterschwäche ein.

Im Zuge einer Beförderung erhält man in der Regel auch einen speziellen Bioderm zugewiesen, der meist Experimentalcharakter hat. Solche Kunstwesen können traumhafte Fertigkeitswerte bei unterdurchschnittlicher Giftresistenz aufweisen, oder aber das genaue Gegenteil.

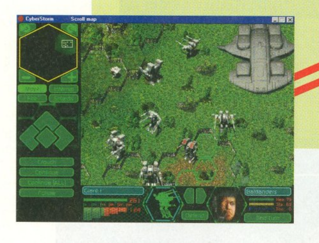
Abhängig von Ihrem Rang und Bankkonto steht ein immer größer werdendes Waffenarsenal zur Verfügung. Als Kadett darf man gerade mal zwei mickrige Spähroboter kommandieren – wie war das gleich nochmal mit des Feldherrn Ruhm? Doch nach den ersten erfolgreichen Einsätzen kommen nach und nach größere – und damit langsamere – Blechmaschinen und viele neue Gerätschaften dazu. Man kann vorkonfigurierte HERCs erwerben, oder auch, von einem der acht Grundmodelle ausgehend, eigene designen. Jeder Robot ist in die Bereiche »Struktur«, »Systeme« und »Aufhängungen« unterteilt, die ihrerseits Platz für mehrere Bestandteile bieten: Motor, Rüstung, Lebenserhaltungssysteme, Energieschilde sowie Waffen und Accessoires. Im Spielverlauf ist man ständig damit beschäftigt, seine HERCs auf dem modern-

JÖRG LANGER ★★★★

Ich hatte diesen Monat schon Sorgen, ob neben diversen Krücken noch ein vernünftiges Strategiespiel auftauchen würde. Cyberstorm war da die Rettung in der Not, die für alle Unbill entschädigte. Die vielen Waffen, Terrainformen und Planeten-Sonderregeln wirken sich merklich aus, ein schlecht designter oder vorwitziger HERC wird von den Cybrids gnadenlos vernichtet. Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er mit einer großen Masse an durchschnittlichen Robots antritt, oder einige wenige immer auf dem neuesten Stand hält - beides funktioniert. Auch die Länge des Spiels bestimmt man selbst.

Zum spannenden Schlachtgeschehen gesellt sich der bekannte Suchteffekt, »nur schnell nochmal die Roboter modernisieren« zu wollen. Da verzeiht man dem Spiel, daß sich die meisten Missionen stark gleichen und die Abwechslung auf Dauer beschränkt ist. Auch einige Grafiken mehr hätten nicht geschadet, die textlastigen Zwischenbilder wirken lieblos. Und so schön ich die freie Wahl der nächsten Mission finde, fehlt mir doch eine richtige Kampagne mit Hintergrundgeschichte. Diese Kritikpunkte werden jedoch zweitrangig, sobald zwei oder mehr menschliche Kontrahenten ihre Solospiel-Roboter aufeinander hetzen - Rachegelüste sind garantiert!

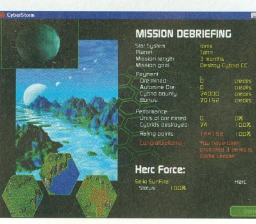
Zu Beginn der Mission schwärmen die Kampfroboter aus, um den gegnerischen Stützpunkt zu finden. Nach heftigen Gefechten in hügeligem Terrain kann schließlich die in einem Tal gelegene Festung unter Feuer genommen werden.



sten Stand zu halten oder neue zu erwerben. Die Anzahl der Ausbauten ist beeindruckend; insgesamt stehen über 60 Waffen und 100 sonstige Bauteile zur Verfügung.

Gerade für die Zusatzgeräte wie Erz-Sammler, Schildverstärker oder Reparatur-Einrichtungen ist der Platz sehr beschränkt, so daß man nicht umhin kann, seine Roboter zu spezialisieren. Während etwa der eine HERC mit den besten Sensoren und Radarboostern ausgerüstet wird, erhält ein anderer weitreichende Raketensysteme. In der Schlacht schickt man dann den Aufklärer vor und beschießt die von ihm entdeckten Ziele mit dem Langstrecken-Robot. Dann zieht sich der Späher wieder zurück, und die Cybrids wissen nicht, wo genau sich Ihr Trupp überhaupt befindet. Haben Sie einen Koloß mit besonders vielen Projektilwaffen ausgerüstet, kann Munitionsmangel ein Riesenproblem werden – es sei denn, Sie packen noch eine Drone dazu, die auf Befehl zum Landungsschiff zurückfliegt und die Raketenrohre und Kanonen während des Kampfs neu aufmunitioniert.

Welche Mission Sie übernehmen, können Sie völlig frei entscheiden, indem Sie den gewünschten Krisenherd aus einer Liste herauspicken. Manche Planeten sind extrem lebensfeindlich, wodurch die kleinste Beschädigung der Lebenserhaltungssysteme zum Ableben des Piloten führen kann. Andere haben eine besonders große oder geringe Gravitation, was sich auf die Beweglichkeit der Kampfmaschinen auswirkt. Manchmal sind die Schilde nur halb so stark, oder brechen sofort zusammen. Auf der nächsten Welt spinnen die Sensoren, und auf einer anderen sind Energiewaffen besonders effektiv. Aufgrund dieser nicht gerade unwichtigen Details (schon mal mit Kanonen-HERCs unterwegs gewesen, wenn sämtliche Kanonen nicht funktionieren?) tut man gut daran, die Einsatzbeschreibung durchzulesen. So erfährt man auch, wie lange die Mission dauert, wieviel Verdienst dabei herausspringt und was man eigentlich tun soll. Typische Aufgaben sind Erzförderung, Aufklärung (nahe an eine Basis heranschleichen), heftige Blitzgefechte (Sie werden inmitten einer Gegnerschar abgesetzt), Basiszerstörung und Verteidigung eigener Installationen. Wenn Sie sich stark genug fühlen, nehmen Sie schließlich den letzten Auftrag an und zerstören das örtliche Cybrid-Hauptquartier. Danach geht es weiter zum nächsten von insgesamt drei Sonnensystemen.



Vor und nach jeder Mission erhalten Sie ein ausführliches Briefing.

Die Schlachtfelder bestehen aus Sechsecken, die neben dem Terrain auch Höhenstufen und etwaige Objekte – wie Bäume, Sträucher oder Erz – erkennen lassen. Wer sich unsicher ist, markiert einfach per Rechtsklick ein Feld, um detaillierte Informationen zu erfahren. Dieser Klick bietet auch zu allen anderen Bestandteilen des Bildschirminhalts eine kurze Erklärung. Ebenfalls nett: Die Trefferwahrscheinlichkeit mit einer bestimmten Waffe auf das ausgewählte Ziel wird grundsätzlich angezeigt. Die Karte kann in mehreren Stufen gezoomt sowie gedreht werden, allerdings sehen die gerenderten Roboter nur aus der Nähe schön aus. Verkleinert man die Darstellung, lassen sich die HERCs schwerer auseinanderhalten, dafür steigt die Gesamtübersicht. Mit wenigen Mausklicks laufen die Kolosse zum gewünschten Ziel, verändern die Marschroute, richten ihre Schil-

IM VERGLEICH

	JAGGED ALLIANCE	CYBERSTORM	X-COM
Präsentation	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	nicht v.	Gut	nicht v.
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

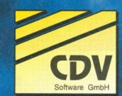
Auch wenn man statt Robotern Soldaten befehligt, sind Jagged Alliance und X-COM dem HERC-Spektakel sehr ähnlich: Unter Verbrauch von Aktionspunkten werden detaillierte Einzelfiguren gesteuer,; deren Ausrichtung ebenso wichtig ist wie die verwendeten Waffen. Jagged Alliance bietet zusätzlich viele Söldnercharaktere und Kombinieren von Gegenständen, das etwas langwierige X-COM Basenbau und Forschung.

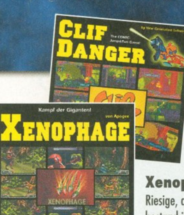
jetzt im handel!
...oder direkt bei cdv:

✆ 0721 / 972240



compuserve: 100022,274
mailbox: 0721/72014
internet: http://www.cdv.de
t-online: *CDV#





CLIF DANGER (SW) CDR3020

Ein COMIC-Jump&Run-Game, in dem Clif eine Amazonen-Königin befreien muß. Mit 3fach Scrolling, Techno-Sound u.v.m.!

Xenophage (Shareware) CDR3021

Riesige, außerirdische Kreaturen kämpfen um den Fortbestand ihrer Gattung. Mit Kamera-Zoom, bildschirmgroßen Figuren u.v.m.

Je DM 9.95*



Die Monats CD-ROM CDR9607

JULI 1996 **Ab sofort Doppel-CD!**

Jeden Monat topaktuell! Weit über 500 (diesmal **750**) Shareware-Programme, eine lizenzierte Vollversion und wechselnde Extras (Spiele-Demos, Musiktitel etc.) machen diese Doppel-CD zum absoluten Muss für jeden Computerbesitzer.

DM 29.95*



TOP111 Windows Spiele V.2 CDR3024
TOP111 Spiele für DOS V.2 CDR3026

Auf diesen beiden CD-ROMs der TOP111-Serie finden alle Computer-User, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen, eine hervorragende Auswahl aktueller Shareware-Spiele!

Je DM 12.95*



IKARUS Sprachtrainer

Ein leistungsfähiges Sprachenlernprogramm mit Sprachausgabe, hoher Funktionalität und einfacher Bedienung. IKARUS Sprachtrainer sind lieferbar für:

ENGLISCH	CDR2117	ca. 25.000 Worte
FRANZÖSISCH	CDR2118	ca. 15.000 Worte
ITALIENISCH	CDR2119	ca. 15.000 Worte
SPANISCH	CDR2120	

Je DM 39.95*



TYRIAN CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' em Up auf Pcs." - *N.Ernst, PC Player 3/96*

Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Levels!

DM 89.95*



IKARUS Deutsches Recht CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§512) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50 Gesetze+Verordnungen!**

DM 49.95*



WinSkat (Vollversion) CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den DSkV-Turnierskatregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Mit Sprachausgabe!

DM 49.95*



IKARUS Translator PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95*

IKARUS Börse PLUS CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Eine Erweiterung per ABO ist möglich. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95*



Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

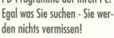
Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features: • Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95*



TOP 2222

Diese Sammlung bringt auf einen Schlag die zweitausendzweihundertzweiundzwanzig beliebtesten Shareware- und PD-Programme auf Ihren PC! Egal was Sie suchen - Sie werden nichts vermissen!

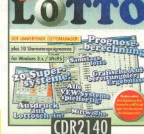




Kartenspiele Vol.2

Über 160 Shareware/PD-Kartenspiele für DOS, Windows und OS/2. Zocken Sie wann immer Sie wollen. Mit deutschem Menüsystem und Beschreibungstexten.

DM 14.95*



System Lotto 4.0

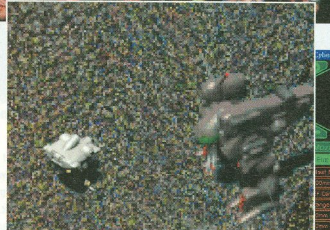
Der beliebte Lottomanager - jetzt neu in der Version 4.0:

- Mehrfachsysteme und mehrere Mitspieler
- beliebige Fremdsysteme
- erweiterte Online-Hilfe
- Fehlerprüfung

DM 39.95*

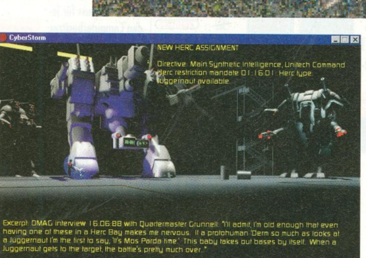
* Die angegebenen Preise sind ein Angebot der CDV Software GmbH. Alle Preise zuzüglich Porto & Verpackung. Angebot freibleibend. Druckfehler vorbehalten.

David gegen Goliath: Ein vorwitziger Aufklärungs-HERC stellt sich einem Nihilus der Cybrids entgegen.





Weil dieser Gegner auf einem Berg steht, sticht er aus dem schwarzen (also nicht einsehbaren) Bereich heraus.



Bei Beförderungen wird mit viel Text die Hintergrundgeschichte weitergeführt, sowie ab und zu ein neues Robotermodell vorgestellt.

de aus oder knien sich hin. Ist ein Gegner anvisiert, wird auf Tastendruck hin die gewünschte Waffe abgefeuert, oder der Computer sucht sich das beste Instrument aus.

Die taktischen Möglichkeiten von Cyberstorm sind beträchtlich und teilen sich in vier Bereiche: Aufspüren des Gegners, Ausnutzen der Topographie, Ausrichten des HERCs und seiner Schilde, sowie Einsatz der Waffen. Laser schädigen vor allem die Energieschilde, Raketen fast ausschließlich Panzerung und interne Systeme. Die anderen vier Waffengruppen liegen irgendwo dazwischen. Jeder Pilot kann seine Schildenergie auf die sechs Hexfeld-Richtungen verteilen – in aller Regel wird man zum Gegner hin mehr Energie auf den Schutzschirm legen, als auf die ihm abgewandte Seite. Deswegen ist es sehr effektiv, an feindlichen Robotern vorbeizustapfen und sie von hinten zu attackieren. Noch entscheidender ist gutes Teamwork: Hintereinander arbeiten mehrere HERCs den Schild ein und desselben Ziels ab, bis er zusammenbricht und jeder weitere Treffer die Panzerung angreift. Ist auch die am Schwinden, werden nach und nach interne Systeme und Waffen zerstört. Einige Raketen beschädigen nicht nur das Ziel, sondern auch benachbarte Roboter. Richtig eingesetzt, kann man mit solchen Flächenwaffen eine ganze Gruppe auf einmal beseitigen.

Auf Extremplaneten muß man schon mal ganz ohne Schutzfeld auskommen – hier ist es lebenswichtig, den Gegner als erster aufzuspüren und zu beschießen. Dazu schleicht man sich hinter Bergrücken und durch Senken heran, nutzt Hindernisse und vergißt auch nicht, jeden HERC am Ende seiner Bewegung brav hinknien zu lassen. Jeder Schritt sowie der Gebrauch von energiegestützten Waffen (etwa Laser und Plasmakanonen) verbraucht Energie – quasi die Bewegungspunkte von Cyberstorm. Fürs Laufen kann man nur die in dieser Runde vom Reaktor produzierte Energie verwenden, für Drehungen, Kniebeugen, Reparaturen oder Waffeneinsatz auch die in der Batterie gespeicherte. Ist jedoch der Akku leer, kann der HERC nach Treffern seine Schilde nicht mehr voll aufladen. Auch das automatische Zurückfeuern fällt in diesem Fall flach: Normalerweise wehrt sich ein Robot gegen feindlichen Beschuß mit den Waffen, die er in seiner eigenen Runde nicht abfeuern konnte. Neben beweglichen Zielen (Menschen und Cybrids verwenden völlig unterschiedliche Kampfroboter) trifft man auf Verteidigungstürme und große Objekte wie etwa Kuppelbauten.

Im Mehrspielermodus kann man sich mit einer zu bestimmenden Summe völlig neue HERC-Gruppen basteln, oder den Computer damit beauftragen. Interessanter ist es natürlich, seine aktuelle Taskforce aus dem Solospiel zu übernehmen. Pro Original dürfen zwei Spieler teilnehmen. Unter den Multiplayer-Parametern ist besonders die Zeit wichtig, die jedem Spieler für seinen Zug bleibt. Man zieht abwechselnd, kann aber während des gegnerischen Zugs die Karte betrachten und Nachrichten versenden. Im Solospiel gibt es hingegen keine Begrenzung der Zugdauer. Cyberstorm läuft nur unter Windows 95, Laden und Speichern ist jederzeit möglich. Anstelle einer gedruckten Anleitung muß man, wie schon bei Earthsiege, mit einer umfangreichen Online-Hilfe auskommen. (la)

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Taktiktips zu Cyberstorm

CYBRIDS KNACKEN

HERC-Gefechte verlangen mehr vom Kommandanten, als seine Roboter frontal auf den Gegner zu jagen. Mit unseren Tips überstehen Sie alle Cybrid-Attacken.

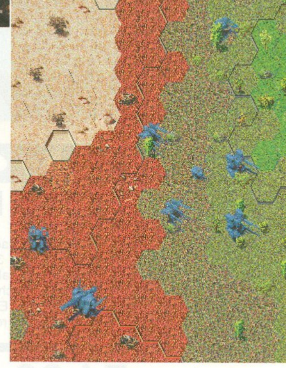
Sehr wichtig ist bei »Missionforce: Cyberstorm« die Wahl des richtigen Schwierigkeitsgrads. Fortgeschrittene fangen auf »Normal« an, Profis wählen mutig »Hard«. Wem das Geschehen nach zwei Missionen deutlich zu einfach oder schwer vorkommt, sollte unbedingt nochmal neu starten. Im folgenden beschreibt Replikanten-Boß Jörg Langer Infos und Taktiken, die sich beim Testen des Spiels als wichtig herausgestellt haben.

Gefährliche Spielzeuge – die HERCs

Es gibt acht verschiedene HERC-Modelle in unterschiedlichen Konfigurationen. **Shadow** (Tech 0) und das Nachfolgemodell **Sensei** (Tech 1) sind Sprinter, die besonders zur Aufklärung geeignet sind. Der dritte leichte Roboter, der **Remora** (Tech 0), ist trotz seiner geringen Größe zum Kämpfen gedacht – aufgrund seiner Geschwindigkeit kann er einzelne Gegner umrunden und von hinten beschießen.

Die mittleren Blechbüchsen **Ogre** und **Giant** (beide Tech 1) dürfen zwar keine Raketen verwenden, werden aber trotzdem lange Zeit Ihre Hauptstreitkraft ausmachen und sollten am besten Zweierteams bilden. Denn ersterer ist voll auf Energiewaffen, letzterer auf Kanonen spezialisiert. Da das Abfeuern von Geschützen keine Energie verbraucht, ist der Giant beweglicher, als es erst den Anschein hat: Er kann sämtliche Reaktorenenergie ins Manövrieren stecken, während der Ogre immer ein Viertel für seine Laser aufheben sollte. Ganz wichtig: Die 100er-Skala zeigt die in dieser Runde vom Reaktor produzierte Energie an, der darüberstehende Balken den in der Batterie gespeicherten Überschuß. Mit dem vielseitigen **Demon** (Tech 3) können Sie oft im Alleingang erst die Schilde eines Gegners abbauen, und dann den Fangschuß setzen.

Gegen einen gut ausgerüsteten **Reaper** (Tech 6) hat aber ein Demon keine Chancen. Der kleinere der beiden schweren HERCs muß zwar auf Kanonen verzichten, kann aber ansonsten fast jede erhältliche Waffe einbauen. Mit den richtigen Accessoires (Overdrive Node, Antigravity Device) mausert sich der Reaper zu einem der schnellsten Roboter. Aufgrund seiner Schnelligkeit zieht ihn mancher Kommandant sogar dem **Apocalypse** (Tech 9, auch »Juggernaut« genannt) vor. Doch im direkten Vergleich ist klar, wer König des Schlachtfelds ist: Der Apocalypse kann mit den besten Waffen aller sechs Gattungen ausgestattet werden. Vor allem Langstreckenraketen machen Sinn – bis der Gigant die Frontlinie erreicht, sind manche Missionen bereits vorbei. Während sich alle anderen Roboter mit vier oder sechs Waffensystemen begnügen müssen, trägt der Apocalypse stolze acht in die Schlacht.



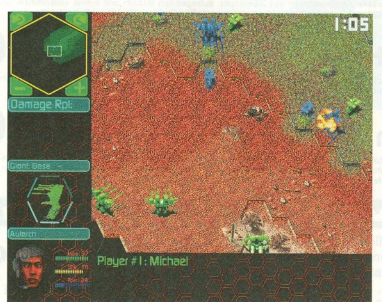
AH-64D Die blaue Streitmacht ist ausgeschwärmt, um der Bedrohung durch Flächenwaffen zu entgehen. Rechts unten sehen Sie einen zerstörten und einen intakten roten Gegner.

Pilotenaufzucht – die Bioderms

Tun Sie sich einen Gefallen: Sparen Sie am Anfang ein bißchen, und kaufen sich dann vernünftige Piloten. Daß hochrangige Kommandanten mehr Bioderms als HERCs besitzen dürfen, ist überflüssig: Pro Roboter reicht ein geeigneter Kunstmensch völlig aus; stirbt ein Pilot während der Schlacht, kann er sowieso nicht gleich ersetzt werden.

Im Moment des ersten Feindkontakts sollten Sie Ihre untoten Helferchen kräftig per »Jackup« dopen. Allerdings darf die Stabilität nie auf 50 Prozent oder weniger sinken, notfalls mit »Placidex« kontern. Überschreitet die toxische Belastung das Maximum, verliert der Pilot jeweils fünf Punkte Lebensenergie. Je besser die Lebenserhaltungssysteme, desto freizügiger der Drogeneinsatz. Der Bioderm erhält dann pro Runde automatisch mehrere Punkte Stabilität und Lebensenergie dazu, und der Vergiftungsgrad wird gesenkt. Die Stabilität der HERC-Piloten wird außerdem von Kollegen mit Command-Fertigkeit angehoben. In einem Radius von drei Hexfeldern erhalten Bioderms moralische Unterstützung, und zwar 10 bis 40 Punkte. Sind zwei Kommandanten in Reichweite, addieren sich die Boni. Leider hat mancher herausragende Anführer nur mäßige bis schlechte Kampfwerte. Dann ist es sinnvoll, ihn in einen flinken Mini-HERC zu stecken und aus der zweiten Reihe zur Stabilitätssteigerung einzusetzen.

Die Lebenserwartung der Bioderms reicht von einem bis zu zehn Jahren, jedes Jahr entspricht zehn Monaten. Nur diejenigen Piloten altern, die auch an einer Mission teilnehmen – »unlinked« befinden sie sich im schönheitserhaltenden Tiefschlaf. Man muß nur darauf achten, daß alle im Kampf eingesetzten Replikanten noch mindestens solange leben, wie die Mission dauert (ein bis drei Monate). Eigentlich ist die Alterung kein großes Problem, es sei denn, Sie behalten die anfänglichen Bioderms oder benötigen lange bis zum Spielende. In letzterem Fall haben Sie aber so viel Umsatz, daß das Ersetzen eines in den Biomechanik-Himmel aufgefahrenen Piloten kein Problem darstellt. Von den normalen Bioderms dürfen Sie übrigens beliebig viele desselben Typs erwerben.



Zwei von Michaels Remoras haben meine blauen HERCs umrundet und beschießen das verwundbare Heck.

Mannschaftsleistung – die Taskforce

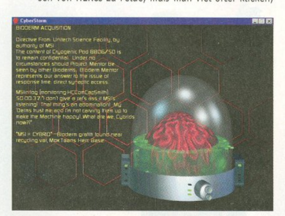
Ein Taskforce-Führer kann auf **Quantität** setzen und versuchen, die maximal erlaubte Zahl von HERCs auszunutzen. In diesem Fall wird er darauf verzichten, jeden Robot perfekt auszustatten. Dafür lassen sich Verluste leichter in Kauf nehmen; der Ausfall eines mittleren Standard-HERCs nebst Pilot schlägt mit etwa



Bei Mehrspieler-Partien sollte pro beteiligtem HERC eine knappe Minute Zeit zur Verfügung stehen – also bei elf Robotern zehn Minuten einstellen.

40 000 Credits zu Buche – soviel verdient man in fast jedem Einsatz. Außerdem steht insgesamt mehr Energie zur Verfügung, was indirekt die Feuerkraft erhöht. Auch wenn man bei der Quantitätstaktik lieber neue Blechkameraden erwirbt, als die bestehenden upzugraden, sollte man in den Bereichen Rüstung, Reaktor und Antrieb Ausnahmen machen: Schnelligkeit, Energie und Panzerung wirken sich direkt auf die Effizienz aus.

Wer auf **Qualität** steht, wird nur sporadisch neue HERCs erwerben, und stattdessen die vorhandenen tunen: Die Zusatzsysteme werden aktualisiert, veraltete Waffen durch neue ersetzt, die Batterien ausgetauscht. Ein ständig aktualisierter Robot kostet im Laufe seiner Dienstzeit ohne weiteres soviel wie vier neu gekaufte. Dafür läßt sich die Feuerkraft einer High-Tech-Streitkraft leicht auf einen Punkt konzentrieren, die Verluste sind gering (wiegen aber umso schwerer), und man spart an der Besatzung. Nur für die ersten paar Boliden müssen Piloten gekauft werden, die restlichen besetzt man einfach mit den Bonus-Kunstmenschen, die man bei Beförderungen erhält. Der Hauptvorteil besteht für mich aber in einem völlig anderen Punkt: Umso weniger Spielfiguren ich kontrollieren muß, desto leichter fällt mir die Übersicht und desto genauer plane ich meine Züge. Zieht man hingegen mit Massen von HERCs zu Felde, muß man viel öfter klicken,



Die besten Bioderms erhält man völlig kostenlos im Zuge von Beförderungen.

macht eher Fehler und hat längere Zugzeiten. Zu Beginn des dritten Sonnensystems bestand meine Streitmacht aus einem Apocalypse, drei Reapern, vier mittleren und einem leichten HERC – alle mit brandneuen Systemen ausgerüstet. Als »Battle Leader« hätte ich 22 HERCS kommandieren dürfen, doch dank des Qualitätsfaktors reichte knapp die Hälfte.

Zu guter Letzt ist auch eine Mischform möglich, bei der einige Vorzeige-Roboter von niederem Fußvolk begleitet werden. Egal, welchen Weg Sie einschlagen, um eine **Spezialisierung** Ihrer Metallboliden kommen Sie nicht herum. Ich halte drei Fachidioten für sinnvoll: Aufklärer, Langstrecken-Kämpfer und Erz-Sammler. Theoretisch denkbar wären noch laufende Bomben, also HERCs mit Selbstzerstörung, die selbige inmitten eines Gegnertrupps zünden. Allerdings hängt der verursachte Schaden von der Größe des Märtyrers ab, und selbst ein rudimentär ausgestatteter Ogre kostet schon 9 000 Credits – etwas viel für einen einmaligen Angriff.

Der ideale Aufklärer ist ein mit guten Schilden, wenigen Waffen und dem momentan besten Antrieb sowie Sensor ausgestatteter Sensei. Jede Runde sollte ein Scout etwa zwei Drittel seiner Reaktorenergie darauf verwenden, durch hoch gelegenes Gelände zu laufen. Entdeckte Gegner werden von der nachfolgenden Streitkraft attackiert, danach zieht sich der Späher mit der Restenergie wieder zurück. Ebenso kann er als »Feuerleitzentrale« für Langstrecken-Robots dienen. Diese sind mit Raketen vollgestopft und benötigen weder Sensoren noch sonderlich entwickelte Schutzsysteme. Sie bleiben diskret im Hintergrund und feuern über das halbe Spielfeld auf Ziele, die sich gegen sie nicht wehren können. Erz-Sammler verzichten weitgehend auf Waffen und operieren im Schutz ihrer Kameraden. Bei ihnen werden hohe Geschwindigkeit mit guter Panzerung kombiniert und bis zu drei Schürf-Apparate eingebaut. Vor allem im späteren Spielverlauf sparen sie den eigentlichen Kämpfern wertvollen Platz für wichtigere Accessoires.

Schlachtgetümmel – auf die Taktik kommt es an

Das Prinzip der Schilde und Panzerung wurde schon im Test erklärt – feuern Sie nicht mit panzerbrechenden Waffen auf einen Gegner, solange dessen Schutzschild noch stark ist. Es versteht sich von selbst, daß man immer einen nach dem anderen Cybrid zerstört, anstatt seine Feuerkraft zu verteilen. Verfügen die Cybrids über keine Flächenwaffen, so ist vor allem in Verteidigungssituationen (Quick Assault, Defend Installation) das Bilden kleiner Gruppen sinnvoll, deren Mitglieder Rücken an Rücken stehen. So können die Piloten getrost ihre Schilde nach vorne ausrichten, hinten werden sie ja durch die Kollegen gedeckt. Dieses Prinzip funktioniert auch, wenn man sich mit dem Rücken zu einem Hindernis stellt.

Nutzen Sie unbedingt das Terrain aus, und laufen Sie lieber zwei Felder weniger weit, um die Bewegung in einem Feld mit hohem Defense-Wert zu beenden (Felsen, Bäume). Wer auf einem ansonsten flachen Schlachtfeld den einzigen Hügel kontrolliert, hat echte Vorteile: Man sieht mehr, die Feuerlinien sind nicht blockiert und im Notfall dient der Hügelkamm als Deckung für den Rückzug. Da man auf Hügeln aber auch exponiert ist, nie das Hinknien nach der Bewegung vergessen! Versuchen Sie, die Computerwesen von zwei Seiten in die Zange zu nehmen: So müssen diese ihre Schilde nach allen Richtungen hin gleichstark aufladen. Schwenkt ein HERC mit Restenergie seine Schilde in die Richtung einer Attacke, schicken Sie einen flinken Blecheimer um ihn herum. Abwechselnd feuern dann er und die Hauptgruppe, bis sich beim Ziel ein wunder Punkt zeigt.

Der kluge Kommandant gibt nach: Bei Quick Assaults oder den Elite-Missionen erstmal vom Gegner weglaufen und dann die am nächsten befindlichen Ziele attackieren. Auf diese Weise zwingt man die Cybrids zur energiefressenden Verfolgung. Die schnelleren Angreifer kommen in Reichweite, schießen ein paar Mal – und werden von Ihrem konzentrierten Feuer vernichtet. Bis die Hauptmasse erscheint, sind Sie schon wieder etwas weiter zurückgewichen, und die Prozedur geht von vorne los.

Vor dem Einsatz von Flächenwaffen lohnt es sich, eine Ausnahme von der »Ein Ziel nach dem anderen«-Regel zu machen: Schwächen Sie die Schilde mehrerer HERCs an der richtigen Stelle, kann eine Sat-Missile schlimmste Auswirkungen haben. Ein netter Trick ist auch, bei einer dicht zusammenstehenden Cybrid-Gruppe den entferntesten mit einer Flächenwaffe zu beschießen. Das Geschoß verbreitet seine Zerstörungskraft vom Einschlagspunkt aus in alle Richtungen – somit geht es bevorzugt den vorne plazierten Robotern an den Kragen, deren hintere Schilde mit Sicherheit nur schwach geladen sind. (la)



Gieß mir ja die Pflanzen!

200 himmlisch gerenderte Belohnungen für gute Seelen

Über 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile

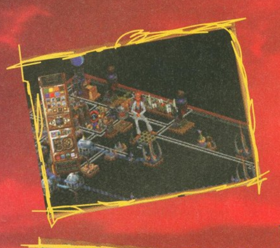
Isometrische 3D Grafik für höllischen Überblick

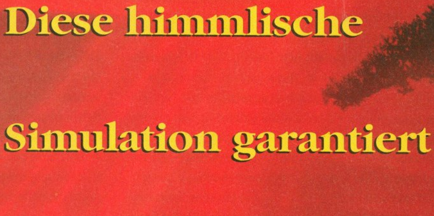
2 Hilfsdämonen erleichtern Ihnen die Arbeit

Die erste Himmel-und-Hölle-Simulation

COMPACT disc CD-ROM PC

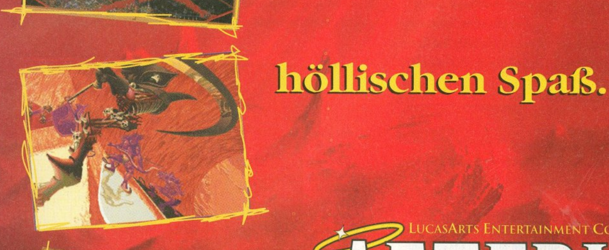
...und überließ euch die Kontrolle.





Diese himmlische

Simulation garantiert



höllischen Spaß.

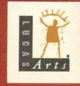
LucasArts Entertainment Company präsentiert

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



Strategiespiel für Fortgeschrittene

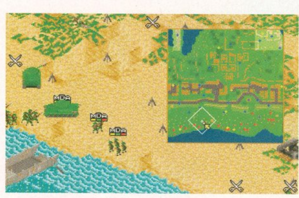
OFFENSIVE



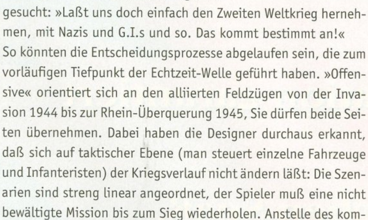
Willkommen beim Offensive-Suchspiel: Entdecken Sie alle drei amerikanischen Panzer?

52 Jahre nach dem Sturm auf die »Festung Europa« verwendet Ocean denselben als Grundlage für ein isometrisches Echtzeit-Debakel.

Man kann sich die Nöte unkreativer Designer vorstellen: Echtzeit-Strategiespiele sind so beliebt wie nie zuvor – also entwickelt man gezwungenermaßen auch eines. »Kann ja so schwer nicht sein: Möglichst hektisches Herumgewusel wollen die Leute, kleine Sprites und irgendwelche Explosionen. Ach ja, das Auswählen von Gruppen scheint den Testern zu gefallen. Klasse, dafür verzichten wir auf das gezielte Anklicken einzelner Einheiten.« Und da die gängigen Themen wie Science-fiction und Fantasy bereits von der Konkurrenz abgedeckt werden, wird noch schnell nach einem Hintergrund gesucht: »Laßt uns doch einfach den Zweiten Weltkrieg hernehmen, mit Nazis und G.I.s und so. Das kommt bestimmt an!«



Auf der einblendbaren Übersichtskarte sind die Siegeszonen (hier: links- und rechtsoben) markiert.



So könnten die Entscheidungsprozesse abgelaufen sein, die zum vorläufigen Tiefpunkt der Echtzeit-Welle geführt haben. »Offensive« orientiert sich an den alliierten Feldzügen von der Invasion 1944 bis zur Rhein-Überquerung 1945, Sie dürfen beide Seiten übernehmen. Dabei haben die Designer durchaus erkannt, daß sich auf taktischer Ebene (man steuert einzelne Fahrzeuge und Infanteristen) der Kriegsverlauf nicht ändern läßt: Die Szenarien sind streng linear angeordnet, der Spieler muß eine nicht bewältigte Mission bis zum Sieg wiederholen. Anstelle des komfortablen Speicherns von Spielständen lebt übrigens die schon vergessen geglaubte Paßworteingabe neu auf.

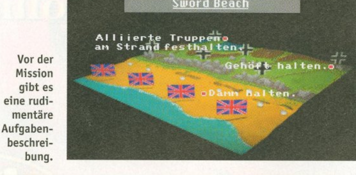
Vor jeder Mission erfährt man in Bild, Text und Ton, welche Städte, Hügel und Brücken gehalten werden müssen. Dann flitzen die Angreifer mit Landungsbooten, Fallschirmen oder einfach vom Kartenrand aus aufs Spielfeld. Das isometrische Geschehen läßt sich in zwei Zoomstufen betrachten; beim ersten ist der Ausschnitt zu klein, beim nächsten sind die Einheiten kaum zu erkennen. Befehle geben Sie durch Markieren eines rechteckigen Bereichs den darin befindlichen Truppen.

Neben Angreifen, Verteidigen und Bewegen gibt es wenige Spezialkommandos wie »LKW besteigen« oder »Luftunterstützung«. Moral, Stärke und Panzerung werden als Minibalken direkt über den Truppen angezeigt. Am Bildschirmrand deuten Symbole an, wo gerade Verstärkungen eintreffen oder Kämpfe stattfinden. **(la)**

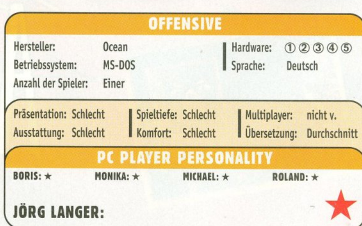
JÖRG LANGER ★

Wen das wenig erbauliche Aufeinanderhetzen einzelner Weltkrieg-Soldaten nicht stört, könnte an eine nette Spielidee glauben. Doch hinter der miesen Grafik verbirgt sich ein uninteressantes, hektisches Zufallsgeklicke. Die ersten Szenarien habe ich prompt gewonnen, obwohl ich nur einige Einheiten zusammenzog. Viel mehr kann man auch gar nicht tun, denn das gezielte Anwählen eines krankhaft zappeligen Gegnertrupps erweist sich als nicht praktikabel. Deshalb hatte ich auch nie das Gefühl, meine Soldaten wirklich zu befehligen; die regeltechnisch vorhandenen Boni und Mali der Einheiten untereinander blieben ungenutzt.

Die Grafik ist so grob und farbarm, daß man oft nur durch Zuschalten der Übersichtskarte Freund von Feind unterscheiden kann – zu dumm, daß sich gerade dann keine Gruppen markieren lassen. Durch die Isometrie-Perspektive erwischt man regelmäßig Truppen, die man gar nicht bewegen möchte. Die Wegfindungs-Routine befindet sich im anhaltenden Blindekuh-Modus – weshalb eine Brücke benutzen, wenn man stattdessen minutenlang am Flußufer auf- und ablaufen kann? Jedes andere mir bekannte Echtzeit-Strategiespiel ist besser!



Vor der Mission gibt es eine rudimentäre Aufgabenbeschreibung.



OFFENSIVE

Hersteller:	Ocean	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER: ★

Spiele-Test

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	A	69,99
3D Lemmings	V	89,99
3D Game Alchemy	E	**67,99**
5th Musketeer (Touché)	V	69,99
11th Hour	V	89,99
1942 Pacific Air War	V	39,99*
1942 European Air War	V	39,99*
Absolute Zero	A	59,99
Abuse	V	**69,99**
Aces Collection	A	65,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	V	**79,99**
Aces over Europe	V	24,99
Across the Rhine	V	39,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)	V	71,99
AH 64D Longbow NEU	V	**84,99**
Air Bucks	A	25,99
Air Power	V	69,99
Albion	V	34,99
Alexander WIN95	A	in Vorb.
Alien Logic	A	39,99
Alien Odyssey	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Aliens	V	69,99
Alien Virus	V	84,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogie	V	**67,99**
America 1861 - 1865	V	84,99
Angel Devoid	A	59,99
Anvil of Dawn NEU	V	**74,99**
Apache Longbow	V	74,99
Arcade America	A	79,99
Arcade Classic	A	67,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Armored Fist	V	35,99
Ascendancy	V	55,99
Assault Rigs	A	67,99
Asterix	V	65,99
ATF US (X Fighters) Neu	V	**79,99**
Aufschwung Ost	V	31,99
Bad Day on Midway NEU	A	**74,99**
Bad Moyo	A	**73,99**
Baldies	A	71,99
Baryon	A	54,99
Batman Forever	V	79,99
Battle Beast WIN	V	79,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

Titel		Preis
Battle Bugs	V	35,99
Battlecruiser 3000 AD	V	**64,99***
Battledrome	V	35,99
Battle Isle 3 WIN	V	69,99
Battle Race	V	79,99*
Bazooka Sue	V	84,99*
Beavis & Butthead WIN 95	A	74,99
Beneath a Steel Sky	V	24,99
Bermuda Syndrom	V	84,99
Betrayal at Krondor	A	25,99
Big Red Racing	V	59,99
Biing!	V	65,99
Bioforge Classics	A	29,99
Bitmap Brothers Compilation	A	24,99
Bleifuß	A	**51,99**
Blind Date WIN	V	29,99
Blown Away NEU	V	**89,99**
Bolo	V	54,99
Braindead 13	V	64,99
Brett Hull Hockey 95	A	34,99
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Bureau 13	V	19,99
Burried in time WIN	V	74,99
Burn:Cycle	V	74,99
Burning Steel 4	A	69,99
Business Compilation	V	**34,99**
(Transport Tycoon und Theme Park)		
Buzz Aldrin Race into Space	A	24,99
Cadillac & Dinos	A	89,99
Caesar 1	V	24,99
Caesar 2	V	**77,99**
Capitalism	A	77,99
Carrier Strike Forces	V	79,99
Caribbean Disaster	V	38,99
Champion Chip Manager 2	V	59,99
Chaos Overlords WIN95	E	68,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Chewy - Flucht von F5	V	34,99
Chronicles of the Sword	E	74,99
Chronomaster	A	74,99*
Civilization 2 NEU	V	**78,99**
Civ Net	V	54,99
Civil War General	V	79,99*
Claim to Power WIN95	V	83,99
Clayfighter 2	A	73,99
Colony Wars (Echtzeitstrategie)	V	89,99
Comanche Compilation (incl. Missions)	V	39,99
Comix Zone	V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95	V	79,99
Command & Conquer	V	79,99
Command & Conquer Mission Disk	V	**29,99**
Congo - Descent into Zinj	A	**68,99**
Conquest of the New World	V	**79,99**
Conquerer A.D. 1086	V	77,99
Conspiracy	A	24,99
Creature Shock	V	24,99
Crusade	V	24,99
Crusader - No Remorse	V	79,99
Cyberjudas	A	84,99
Cyberia	V	37,99
Cyberia 2 NEU	V	**75,99**
Cybermage - Darklight Awakening	V	79,99
Cyberwar	A	39,99
Cyril - Cyber Punk	A	49,99
D - Der Horrorthriller für WIN95	V	79,99
Daedalus Encounter	V	29,99
Darker	A	74,99
Dark Universe	V	19,99
Das Amt	V	41,99
Das schwarze Auge 3	V	79,99*
Dawn Patrol	V	29,99
Day of the Tentacle	V	34,99
Defcon 5	V	**74,99**
Der Baulöwe	V	60,99
Der Clou incl. Profidisk	V	27,99
Der Druidenzirkel	V	61,99
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	V	79,99*
Der Reeder	V	47,99
Der Talismann	V	74,99
Descent	A	37,99
Descent 2 NEU	A	**79,99**
Descent 2 Mission Builder	A	37,99
Desert Strike + Jungle Strike	E	19,99
Destruction Derby	A	89,99
Die Fugger II NEU	V	**79,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	V	71,99
Die große Schlacht um Gettysburg	V	71,99*
Die Höhlenwelt Saga	V	89,99
Die Schlümpfe:Action NEU	V	**65,99**
Die Siedler	V	34,99
Die Siedler 2 NEU	V	**69,99**
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dime City	V	79,99
Discworld	V	74,99
Dogz! (Screensaver)	A	**29,99**
Dreamweb	A	29,99
Duke Nukem 3D US NEU	A	**76,99**
Duke Nukem 3D L.Edition	A	**95,99**
Dune 2	V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	V	79,99*
Earthsiege	V	35,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	A	**79,99**
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	V	79,99*
Earthworm Jim WIN95	V	65,99
Earthworm Jim 1&2	V	79,99
Ecco the Dolphin	V	**54,99**
Elisabeth 1	V	93,99
Empire 2	E	67,99
Endorfun	A	64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Erben der Erde	V	39,99
Extreme Games	A	51,99
Euro 96	V	**66,99**
EuroAction Soccer	E	54,99
Evocation	V	73,99
Evolution	V	29,99
Extractors	A	59,99*
Extreme Pinball	A	54,99
F1 Manager 96	V	**73,99**
Fade to Black	V	29,99
Fantasy General NEU	V	**69,99**
Fast Attack NEU	V	**64,99**
Fatal Racing	A	69,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
Fifa Soccer 96	V	**79,99**
Flamingo Tours	V	69,99
Flight	E	in Vorb.
Flight Compilation	V	**44,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)		
Flight of the Amazon Queen	V	39,99
Flight Unlimited	V	54,99
Flip Out	A	36,99*
Flux	A	35,99*
Formula One Grand Prix	A	35,99*
Formula One Grand Prix 2	V	**99,99***
FPS Baseball 96	A	79,99
FPS Football 96	E	64,99
Frankenstein	V	79,99
Fritz 3	V	**43,99**
Fritz 4	V	**131,99**
FS 5.1 Hauptprogramm	V	**107,99**
FS 5.1 Hauptprogramm	E	**114,99**
(inclusive Szenerien Paris und New York)		
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 Business Jets	A	49,99
FS5 British Isles 2	A	49,99
FS5 Europa 2	A	**64,99**
FS5 Flight Shop	A	**79,99**
FS5 Great Airlines	A	**49,99**
FS5 Moving Map 2.0 Navigation	A	**77,99**
FS 5 München	V	**24,99**
FS5 Rekordflugzeuge	A	**49,99**
FS5 Schiratti Commander	A	**62,99**
FS 5 Szenario Pack	E	**71,99**
(beinhaltet Hawaii und Karibik)		
Fun & Games	A	54,99
Fussballhits 96	V	**79,99**
(Goal,Striker, Champ.Manager, Sens.Soccer, FIFA, Anstoss, Kick off 3,)		
Future Dimension	V	64,99
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	A	74,99
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2 NEU	V	**84,99**
Gene Wars	V	79,99*
Gobliins 1& 2	V	**24,99**
Gobliins 3	V	**24,99**
Gone Fishing	E	39,99
Grand Prix Manager WIN	V	**54,99**
Guilty	A	59,99
Gunship 2000	A	39,99
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	**24,99**
Hardball 4	V	34,99
Hardball 5	V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Harrier Jump Jet	A	19,99
Hattrick	V	**79,99**
Hellfire Zone	A	27,99
Hereos of Might & Magic	V	54,99
Hi - Octane	V	**27,99**
High Sea Traders	V	63,99
Historyline	V	**29,99**
Hollywood Pictures	V	29,99
Hugo	V	71,99
Human Recall	V	79,99
Ice & Fire	A	67,99
Imperium Romanum	V	84,99*
Inca 1	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	65,99
Indiano Jones 4	V	35,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version	A	**74,99**
International Tennis Open	V	75,99
In the first Degree	A	**79,99**
Jagged Alliance	V	**35,99**
Jewels of the Orakel	V	84,99
Johnny Bazookatone	A	67,99
Judge Dredd	A	**39,99**
Jurassic Park	A	24,99
Kaiser Deluxe	V	59,99
Kingdom : The far Reaches	A	29,99
Kingdom of Magic	V	**69,99**
Kid´s Kid (Incredible Machine,Woodruff)	V	74,99
King´s Quest 6	A	24,99
King´s Quest 7	V	**35,99**
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Knight´s Chase (Time Gate)	V	**47,99**
Knights of Xentar	V	29,99
Krypton Egg	V	41,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge	V	**24,99**
Labyrinth of Time	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	71,99
Last Dynasty	V	35,99
Lemmings 1&2	A	29,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Little Big Adventure	V	**29,99**
Little Big Adventure 2	V	in Vorb.
Live Action Football	A	34,99
Locus	A	89,99
Lode Runner On-Line WIN95	V	**79,99**
Lode Runner	A	35,99
Lost Eden	A	74,99
Lost in Time	V	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	V	**39,99**
(Loom,ZakMcKracken,Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Classic Simulations	V	39,99
(Battlehawk 1943,Their finest Hour,S WotL)		
Lucas Arts Top Adventures	V	**39,99**
(Day of the Tentacle,Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Macchiavelli - The Prince	V	85,99
Mad News incl. Extrablatt	V	67,99
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	V	**53,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
MAG!	V	**74,99**
Magic Carpet Classics	V	29,99
Magic Carpet 2	V	**45,99**
Manic Karts	A	35,99
Marco Polo	A	59,99
Master of Magic	V	29,99



Titel		Preis
Master of Orion 2 - Battle for Antares	V	in Vorb.
Mechwarrior 2 Special Edition	V	**79,99**
Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed.	V	79,99
(inclusive Netwerkfunktion)		
Mechwarrior 2 Mission	V	44,99
Megapack 4	A	81,99
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol,Space Ace,Black Knight,Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Megapack 5	A	**82,99**
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged, Alliance, Primal Rage, Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)		
Megatripack	A	35,99
(Thunderscape,USS Ticonderoga und Cyclemania)		
Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Millenia	V	59,99
Mission Critical	A	74,99
Monkey Island 1	V	24,99
Monkey Island 2	V	24,99
Monopoly	V	59,99
Myst	V	65,99
Nascar Racing	A	**29,99**
NBA JAM Tournement Edition	A	79,99
NBA Live 96	V	79,99
Need for Speed	V	79,99
Network	V	84,99
NFL Quarterback Club	A	79,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	**79,99**
Noctropolis	V	19,99
Nomad	A	59,99
Normality NEU	V	**75,99**
Oldtimer	V	24,99
Offensive	V	79,99
Olympic Games	A	67,99
Olympic Soccer	A	67,99
Organic Art NEU	V	**59,99**
Outpost	V	35,99
Panzer General	A	29,99
Panzer General 2 WIN	A	**41,99**
Paws of Fury	A	19,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA Tour Golf für Windows	V	29,99
PGA European Tour	A	79,99
PGA Tour Golf 96	V	79,99
PGA Tour Golf Data Spanish Bay	A	34,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass	A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	E/V	**84,99**
Pinball 3D VCR	A	49,99
Pinball 95 WIN95	A	53,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	71,99
Pinball Illusions	A	55,99
Pinball Wizard 2000	V	67,99
Pinball World	A	**63,99**
Pirates Gold	V	39,99
Pitfall WIN95	V	79,99
Pole Position	V	89,99
Pole Position 3,5"	V	**44,99**
Police Quest 4	A	25,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	71,99
Police Quest SWAT	V	**71,99**
Pool Champion WIN95	A	61,99
Populous 2 + Powermonger	V	29,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	V	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Powerhouse	V	35,99
Primal Rage	A	79,99
Prince of Persia Collection	A	47,99
Prisoner of Ice	V	**39,99**
Privateer Classic	V	29,99
Psychic Detective	E	74,99
Psycho Pinball	A	71,99
Quest for Fame	A	104,99
Quest for Glory Collection	A	**64,99**
Radix	A	51,99
Rallye Fieber NEU	V	**65,99**
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer	V	29,99
Ran Trainer 2	A	71,99
Raven Project	V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
RayMan	V	**64,99**
Realms of Chaos	V	49,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2 NEU	V	**84,99**
Red Ghost	V	79,99
Renegade 2	A	54,99
Return Fire WIN95	A	**74,99**
Revolution X	A	79,99
Riddle of Master Lu	V	**74,99**
Ring der Nibelungen	V	59,99
Ripper NEU	A	**79,99**
Rise 2: The Resurrection	A	79,99
Rise&Rule of Ancient Empires	V	**79,99**
Road Warrior	V	59,99
Rüsselsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	V	**79,99**
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	V	85,99*
Sensible Golf	A	49,99
SWoS Europ.Championchip	V	**54,99**
Shadow of the Comet	V	24,99
Shadowcaster	A	29,99
Shannara NEU	V	**74,99**
Shellshock	V	**74,99**
Shivers	V	79,99
Shockwave Assault WIN95	V	79,99
Silent Hunter NEU	V	**69,99**
Silent Steel	V	47,99
Silent Thunder WIN95 NEU	A	**79,99**
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN	V	**91,99**
Sim City 2000 Urban Renewal Kit	V	37,99
Sim City enhanced	V	24,99
Sim Classics 2	V	65,99
(Sim Earth, Sim Farm, A-Train)		
Sim Isle	V	79,99
Sim Tower	V	**79,99**
Sim Town	V	65,99
Simon the Sorcerer	V	31,99
Simon the Sorcerer 2 L.Edition	V	65,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95	V	79,99
Space Bucks WIN 95	V	65,99
Space Hulk	V	29,99
Space Hulk 2 WIN95	A	**79,99**
Space Marines	V	57,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	**35,99**
Space Quest Collection (1-5)	A	84,99
Spiderman	A	79,99
Spiele der Welt	V	38,99
Sport Compilation	A	**34,99**
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)		
Spycraft - Great Game WIN + WIN95	E	79,99
SSN 21 - Seawolf Classic	A	**29,99**
Star Crusader	V	19,99
Star Rangers	V	57,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	V	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine	A	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine	V	79,99*
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Judgement Rites enhanced	A	89,99
Star Trek Interactive Technical Man.	V	99,99
Star Wars Collection	V	**54,99**
(X-Wing,Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)		
Steel Panthers	V	69,99
Stonekeep	V	**59,99**
Strike Commander Classic	A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95	A	69,99
Super Street Fighter 2 Turbo	A	29,99
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars	V	**in Vorb.**
System Shock Classic	V	29,99
T-MEK	A	74,99
Task Force 1942	A	19,99
Teamchef	V	85,99
TekWar	V	74,99
Tempest 2000	A	67,99
Terminal Velocity	A	79,99
Terminator Future Shock	V	75,99
Terra Nova - SFC	A	**74,99**
TFX	V	33,99
TFX EF2000	V	84,99
The 7th Guest	A	24,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Albion	V	34,99
Ascendancy	V	55,99
Business Compilation	V	34,99
Caribbean Disaster	V	38,99
Civnet	V	54,99
Chewy	V	34,99
Desert Strike+Jungle Strike	V	19,99
Duke Nukem 3D	A	76,99
Fade to Black	V	29,99
Flight Compilation	V	34,99
Jagged Alliance	V	35,99
Master of Magic	V	29,99
Panzer General	A	29,99
Panzer General 2 WIN	A	41,99
Sport Compilation	A	34,99
Top Gun	V	39,99
Wing Commander 3	V	39,99

Titel		Preis
The Dig NEU	V	**77,99**
The Hidden Below	A	24,99
The Hive	E	65,99
The Incredible Machine	V	25,99
Theme Hospital	V	in Vorb.
Theme Park Classic	V	**29,99**
Thexder WIN95	V	61,99
This Means War WIN95	V	84,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	69,99
Tie Fighter	A	71,99
Tie Fighter	V	**84,99***
Tilt	A	51,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tom & Jerry	V	51,99
Tomcat Alley	A	51,99
Top Gun "Fire at Will"	V	**39,99**
Torin´s Passage	V	84,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Tower	A	95,99
Transport Tycoon Deluxe	V	84,99
Trivial Persuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	79,99
Turrican 2	A	57,99
Tyrian	A	69,99
UEFA Champion League	A	51,99
Ultima Underworld 1&2	A	29,99
Ultima 7 Compilation	A	29,99
Unnecessary Roughness 96	A	74,99
Urban Runner (ehemaligesLost in Town)	V	85,99*
US Navy Fighter Marine Fighter	V	9,99
US Navy Fighter Classic	V	**29,99**
Virtual Karts	V	85,99
Virtual Pool	A	79,99
Virtual Snooker	A	79,99
Vollgas (Full Throttle)	V	55,99
Warcraft 2	V	79,99
Warcraft 2 Expansion	V	**27,99**
Wargame Bundle	E	69,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95	V	**69,99**
Warhammer - Dark Crusader	A	69,99*
Warlords 2 Deluxe	E	71,99
Welcome to the Future	A	89,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	V	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
Wetlands	A	59,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	A	34,99
Wing Commander 4	V	**99,99**
Wing Commander 4	E	99,99
Wipeout	A	79,99
Witchaven	A	79,99
Witcheaven 2 NEU	A	**69,99**
Wolfpack	V	24,99
Woodruff and the Schnibble of...	V	35,99
Worms	V	**65,99**
Worms Data:Reinforcements	V	**39,99**
WWF Wrestlemania	A	79,99
X - Wing Collection enhanced	V	**35,99**
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	A	74,99*
Zombie Dinos	A	67,99
Zone Raider	A	67,99
Zork - Nemesis	V	79,99*

Komplettlösungen von Magic Line, Hint Shop und Cluebook in reicher Auswahl und zu super - günstigen Preisen!!!

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

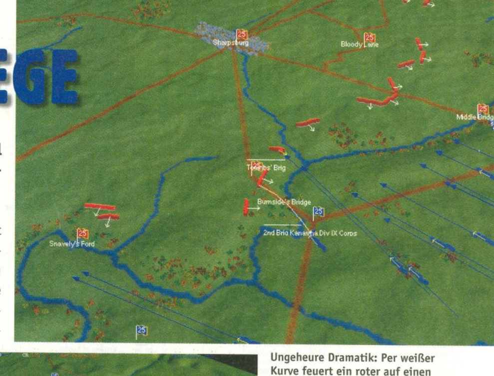
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Strategie für Profis

WAR COLLEGE

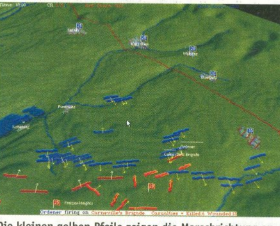


Nach jahrelanger Pause betritt der dritte Teil des »Universal Military Simulator« das elektronische Schlachtfeld.

An den Produkten von Intergalactic Development schieden sich schon immer die Geister: Eine Minderheit fand die angeblich realistische Simulation von Schlachten so gut, daß sie über diverse Bugs und die komplizierte Bedienung hinwegsah. Die Mehrheit hingegen kam aufgrund von mangelhafter Grafik und übersteigerter Komplexität erst gar nicht auf die Idee, sich mit dem »Universal Military Simulator« oder »UMS 2: Nations at War« zu befassen. Beim dritten Teil stehen vier Szenarios (Missions-CDs sind geplant) zur Wahl: Caesar kämpft gegen Pompeius, Napoleon läßt die Sonne von Austerlitz aufgehen, Nord- und Südstaatler kloppen sich um Antietam und Hindenburg versucht, die Russen bei Tannenberg zu stoppen. Alle vier Schlachtfelder wurden aus Satellitenaufnahmen generiert. Drei Zoomstufen stehen zur Verfügung, von denen keine größere Details erkennen läßt: Gezeigt werden Wälder und Flüsse sowie einige Klötzchen-Ansammlungen, die für Ortschaften stehen. Man kann keine beliebigen Stellen der Karte vergrößern, sondern muß sich auf vorgefertigte Ausschnitte beschränken. Befindet sich ein wichtiger Kampfschauplatz zufällig am Rand eines solchen Abschnitts, bekommen Sie ihn auch durch Ändern der Blickrichtung nicht in die Bildschirmmitte.

Farbige Blöcke symbolisieren die Regimenter, welche eine von bis zu vier Formationen annehmen dürfen. Beschießen sich zwei Armeen, so wird dies mit einer weißen Kurve verdeutlicht – im gesamten Spiel gibt es keinen einzigen Soundeffekt. Auf einem Pentium 120 vergehen etwa drei Sekunden pro Simulationsminute, das Geschehen läßt sich nicht beschleunigen, zumindest aber stoppen – etwa zum Befehlegeben. Am Ende gewinnt, wer wichtige Stellen kontrolliert und dem Gegner große Verluste zugefügt hat. Die Bedienung ist unnötig kompliziert (kein Zoomen per Mausklick, kein Sprung zum nächsten Regiment); zumindest darf man mehrere Einheiten auf einmal auswählen. Viele Parameter dürfen verändert werden, etwa Trefferquoten und Nahkampfwerte. Zu jeder Schlacht gibt es Zusatzinformationen, die man nur getrennt vom Hauptprogramm aufrufen kann. **(la)**

Ungeheure Dramatik: Per weißer Kurve feuert ein roter auf einen blauen Block.



Die kleinen gelben Pfeile zeigen die Marschrichtung an.

Marching Column
Rapid Movement
Hollow Square
Defense Against Cavalry
Ordre Mince
Defensive Formation
Ordre Mixte
Offensive Formation

Die Wahl von Weg, Ausrichtung und Formation ist Ihre einzige Einflußmöglichkeit.

JÖRG LANGER ★★

Die Designer von War College haben eines nicht begriffen: Realismus ist nicht gleich Spielspaß! Und was heißt hier überhaupt »Realismus«; finden Sie es wirklichkeitsnah, wenn ein im Rücken angegriffenes Regiment sich nicht wehrt? Und zwar solange nicht, bis es flüchtet. Die Logik von War College besagt, daß in diesem Fall 100 Prozent der Soldaten nach vorne schauen und deshalb nicht zurückschießen. Im echten Leben würden sie sich eben umdrehen und hinwerfen, um wenigstens etwas Widerstand zu leisten.

Auch hat kein General der Geschichte jemals gesagt: »Geht im Winkel von 80 Grad zum Fluß, schwenkt dann nach links, marschiert über die Brücke und ändert die Formation zur Linie.«. Nein, es hieß: »Major, nehmt und haltet die Brücke!«. Bei War College muß ich hingegen jede Bewegung genauestens planen, da meine Truppen nicht mal den Versuch machen, den günstigsten Weg selbst zu finden.

Historischen Genre-Fans könnte das Machwerk vielleicht gefallen. Ich persönlich ziehe ein spannendes Spiel jeder öden Detailsimulation vor, bei der oft minutenlang nichts passiert.

WAR COLLEGE

Hersteller:	Gametek	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem; Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER: 

Spiele-Test

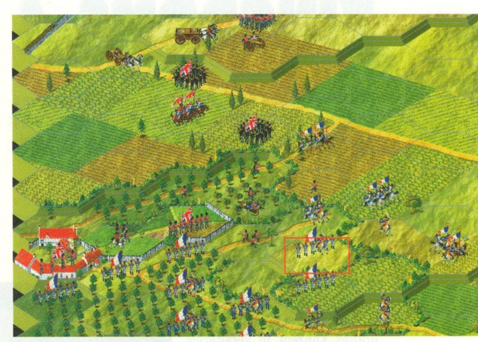
BATTLEGROUND WATERLOO



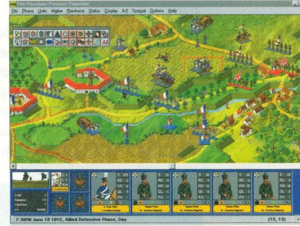
Wer einmal ein Programmgerüst hat, will ungern wieder davon lassen. Teil 3 der Battleground-Serie beschäftigt sich mit Napoleons letzter Schlacht, bietet jedoch nur wenige Verbesserungen.

Nach seiner Abdankung 1814 hatte Ex-Kaiser Napoleon wenig Lust, seinen Lebensabend im Exil auf Elba zu beschließen. Also kehrte er mit einigen Getreuen zurück und marschierte Richtung Paris. Alle ihm entgegen gesandten Truppen liefen zu ihm über, und innerhalb weniger Wochen schien die Grande Armée neu geboren. Sofort mobilisierten die europäischen Großmächte ihre überlegenen Kräfte, doch Napoleon blieb eine Chance: mittels Eilmärschen seine Gegner einzeln zu besiegen, bevor sie sich sammeln konnten. Kurz nach einem Sieg gegen die Preußen trat er am 18. Juni 1815 gegen den Briten Wellington an, dessen Hauptquartier das belgische Nest Waterloo war. Neben taktischen Fehlentscheidungen vereitelte ein Vertrauter Napoleons den durchaus möglichen Sieg: Marschall Grouchy sollte eigentlich die zurückweichenden Preußen verfolgen. Doch Blüchers Truppen entwischten ihm und erschienen am späten Nachmittag in der schwachen rechten Flanke der Franzosen.

»Waterloo« ist der dritte Teil der Battleground-Serie von Talon Soft. Die Unterschiede zum Vorgänger »Gettysburg« halten sich in Grenzen: Es gibt eine fünfte Perspektive (extremes Wegzoomen vom 3D-Schlachtfeld), einige neue Details wie ein Handycap und neue Formationen. Regimenter dürfen nun Plänkler abkommandieren, die als lästige Einzelfiguren den Gegner aufhalten. Infanterie kann »erweiterte Linien« bilden und so zwei Hexfelder auf einmal verteidigen. Droht eine Reiterattacke, formt man ein Rechteck mit nach außen gerichteten Waffen. Die Kavallerie bekam eine spezielle Bewegungsphase spendiert und greift nach einem erfolgreichen Nahkampf bis zu drei weitere Male an. Ansonsten findet das Geschehen wiederum runden- und phasenbasiert statt, diverse Szenarios spielen in Ausschnitten einer großen Gesamtkarte. Die Reichweite von Artillerie und Handfeuerwaffen ist ebenso wichtig wie der Erschöpfungsgrad der Truppen und die einzeln zu steuernden Anführer. Man muß nicht sämtliche Einheiten per Hand befehligen, sondern kann auf Wunsch einzelne Divisionen oder Regimenter übernehmen. In Kürze will Bomico eine deutsche Version unter dem Namen »Die Große Schlacht von Waterloo« veröffentlichen. (la)



Die »Alte Garde« Napoleons greift ein Gehöft der Briten an. Die wehren sich nach Kräften mit Plänklern, Artillerie und Rechteck-Formationen.



Es ist bald Nacht und die Preußen kommen – Marschall Grouchy hat offensichtlich versagt.

JÖRG LANGER ★★★

Waterloo sieht etwas schöner aus als die Vorgänger und bietet mehr Details. Doch die neuen Formationen erhöhen die Zahl der Fehlermeldungen: Ein Plänkler darf nur von seinem Herkunftsregiment aufgenommen, erweiterte Linien allein in der Devensivphase gebildet werden. Wenn sich verschiedene Waffengattungen unterschiedlicher Formationen im selben Hexfeld befinden, dazu noch bis zu vier Offiziere, hat man in aller Regel weniger Durchblick als ein zeitgenössischer General mit Schießpulver-Allergie.

Außerdem mag ich es nicht, wenn ein Programmsystem zu Tode genudelt wird – Abwechslung heißt eben nicht nur, Szenarios und Uniformen auszutauschen. Die (zugänglichere) General-Serie von SSI etwa hat mit »Fantasy General« wesentliche Konzeptänderungen vorgenommen. Wer aber auf Napoleon steht oder Gettysburg noch nicht hat, erhält ein komplexes, spielenswertes Strategieprogramm.

BATTLEGROUND WATERLOO

Hersteller:	Empire	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★★

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 4

In China ist mal wieder der Teufel los: Cao-Cao und seine Generäle wollen mit kluger Provinzverwaltung und überlegener Kriegsführung die »Drei Königreiche« beherrschen.

Ob Luo Guan Zhong wußte, was sein Heldenroman über die Geschehnisse der Drei-Königreiche-Ära auslösen würde? Die Expansions- und Konsolidierungskämpfe im China des 2. und 3. Jahrhunderts dienten KOEI schon mehrere Male als Vorlage für ihre Strategiespiele. Kürzlich wurde nun »Romance of the Three Kingdoms 4« veröffentlicht – ein uraltes Konzept in veraltetem Gewand.



Simple Taktik und grafische Langeweile sind bei den Kämpfen die ärgsten Gegner.

Neun Szenarien stehen zur Auswahl, die sich in Zahl und Stärke der Fürstentümer unterscheiden. Wichtig sind die Städte (als Ressourcen- und Soldatenlieferanten) sowie die Offiziere. Letztere haben bestimmte Attribute (etwa Kraft und Intelligenz) und individuelle Fertigkeiten – einer kann Soldaten anwerben, der nächste gut spionieren. Einige dürfen neue Waffen basteln, etwa Armbrüste oder Rammen. Doch erst nach dem Baubefehl erfährt man, wie viele Monate das Vorhaben dauern wird. Ist einem das zu lang, muß man den kompletten, umständlichen Vorgang auf gut Glück mit anderen Werten wiederholen. Das Spiel bewegt sich in den üblichen Bahnen: Anfangs mit geringem Aufwand das Einflußgebiet erhöhen, dann die Provinzen aufbessern und eine schlagkräftige Armee bilden (entscheidend sind Moral, Können und Waffen). Es gibt Feldschlachten und Belagerungen, die jeweils als rudimentäres Taktikspiel ausgetragen werden. Dabei kann es zu Duellen kommen, bei denen zwei winzige Reiterchen aufeinander losgehen – ohne jede Einflußmöglichkeit. Trotzdem finden sich die abstrusen Zweikämpfe als eigenständige Spieloption im Hauptmenü wieder.

Die Spielkarte kann in drei Auflösungen dargestellt werden (hier: 1024 x 768 Pixel), scrollt aber nicht. Dadurch fällt der Überblick unnötig schwer.

Trotz PC-Tastatur darf man Zahlen nicht direkt eingeben, sondern muß mit Hilfe eines Balkens oder Verändern der einzelnen Stellen auf die gewünschte Summe kommen. Echtes Scrolling kennt Romance 4 nicht, es kann nur ruckweise per rechter Maustaste oder Übersichtskarte auf einen neuen Kartenausschnitt umgeschaltet werden. Eine eben noch von tiefgrüner Weide umgebene Stadt liegt nach einem Minisprung in nördliche Richtung schon mal in grauem Umland – dämlicherweise wird immer gleich die gesamte Farbpalette geändert. **(la)**

JÖRG LANGER ★★

Das Ur-Romance oder auch »Bandit Kings of Ancient China« fand ich gut. Auf diese x-te Neuauflage in nahezu unveränderter Machart kann ich jedoch verzichten. Grafik, Technik und Bedienung sind völlig veraltet. Beim Auswählen der Truppenkommandeure werden nur jeweils zwei ihrer zig Fähigkeitswerte gleichzeitig angezeigt, an anderen Stellen überhaupt keine. Die Anklageliste ließe sich lange fortsetzen und würde dann Punkte wie »kein Scrolling«, »umständliches Vorräteverschieben« oder »schlechte Anleitung« enthalten.

Nur die Anzeige wichtiger Werte direkt in der Karte ist praktisch, und das Kämpfen vergleichsweise komfortabel. In Sachen Spieltiefe braucht sich Romance 4 nicht zu verstecken – bis man auf einen grünen Zweig kommt, ist viel kluges Management, effizientes Kämpfen und geschicktes Verhandeln gefragt. Normalsterbliche machen um die Packung aber trotzdem das, was Chinesen jahrhundertelang um die Verbotene Stadt machten: einen großen Bogen.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 4

Hersteller:	KOEI	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER:


Spiele-Test

DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse

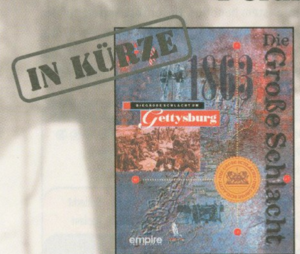




Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.

Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrund-informationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie





Im Exklusiv-Vertrieb von



http://www.bomico.com

Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

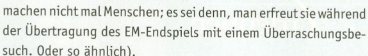


TOTAL MANIA

Mehr Tralala als Mania: Action, Roboter und Explosionen in einer nur zart von strategischer Muse geküßten Endzeit-Grütze.

Links oben die Landkarte, rechts unten das Inventar – und dazwischen viele Explosionen.

Langsam entwickle ich eine tiefschürfende Abneigung gegen ausgelutschte Hintergrundstorys. Genug vom 22. Jahrhundert, seinen Kriegen großer Wirtschaftskonzerne und der Bastelei arglistiger Kampfroboter, die mit wesentlich mehr Intelligenz ausgestattet sind als ein programmierbarer Taschenrechner. Immerhin pflegen letztere nicht mit Laserstrahlern auf ungebetene Gäste zu schießen (... das machen nicht mal Menschen; es sei denn, man erfreut sie während der Übertragung des EM-Endspiels mit einem Überraschungsbesuch. Oder so ähnlich).





In der Heimatbasis peppen Sie die Ausrüstung Ihres Heldenensembles auf.

Jedenfalls laufen in »Total Mania« verflixt viele Maschinen herum. Die letzten Menschlein verkrümeln sich in unterirdische Basen, wo sie eifrig an Kampfanzügen und Waffen herumforschen. Liebevoll ausgestattet tigern bis zu sechs Personen starke Minigrüppchen los. In rund 20 Missionen müssen die Stoßtrupps jeweils mehrere Einsatzziele erreichen, um die Maschinenmacht zu schwächen.

Als wäre es ein Scherflein verlorengegangener Touristen aus »Syndicate«, tippeln unsere Soldaten in Echtzeit durchs isometrisch präsentierte Szenario. Sie können jeden Spezi einzeln steuern oder alle Kommandos für die Gruppe gelten lassen. Per Mausklick spaziert der Trupp an eine bestimmte Stelle und sammelt bei Berührung Gegenstände auf. Mit der rechten Maustaste visieren Sie bestimmte Gegner oder Objekte zwecks Beschuß an. Außerdem läßt sich einstellen, ob unsere edlen Helden automatisch zurückschießen sollen, wenn sie vom Gegner angegriffen werden.

In jeder Mission müssen Sie mehrere Positionen abklappern, deren Lage dankenswerterweise auf der Futziwutzi-Übersichtkarte mit bunten Pünktchen gekennzeichnet ist. Unterwegs bitte fleißig Batterien, Munition und Medi-Kits aufsammeln, damit uns kein Schützling mangels Saft liegenbleibt. Zwischen den Missionen verhökern Sie erbeutete Technik-Goodies an die Herren Wissenschaftler, die zur Abzahlung ihres Bafög-Kredits ihrerseits Ausrüstung feilbieten. Im Spielverlauf erschließen sich uns immer mehr Waffen und Rüstungen. Mit entsprechenden Extras bringt man gar gegnerische Roboter unter seine Kontrolle oder macht einen Soldaten vorübergehend unverwundbar.

Im Multi-Player-Modus dürfen bis zu sechs Personen gleichzeitig ran; allerdings nur unter Windows 95. Außerdem ist unter Windows 3.1 keine der Zwischenanimationen abspielbar, auch dazu wird das neuere System benötigt. Unser Test basiert auf der in den USA ausgelieferten Version des Spiels names »Total Mayhem«. Für die Europa-Veröffentlichung verspricht Domark die Bereinigung einiger sporadischer Sackgassen-Bugs. **(hl)**

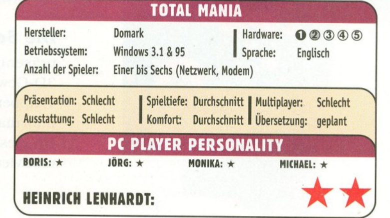
HEINRICH LENHARDT ★★

Total nervig: Ich klicke auf ein etwas weiter entferntes Feld, damit meine Soldaten dorthin laufen. Doch führt nicht gerade eine Autobahn von Punkt A nach Punkt B, pflegen die Dummerchen gerne gegen Bäume zu laufen. Oder sie kommen ohne das Deuten auf nahe gelegene Zwischenpositionen überhaupt nicht an. Wie wäre es mit einer Karriere als Postzusteller?

Total verwirrend: Meine eigenen Figuren verschwinden öfter in einem toten Winkel. Gegner ballern aus dem Nichts. Es wird nicht mal in Schönheit gestorben; Humpel-Animationen werden auch durch eine hohe Auflösung nicht ansehnlicher.

Total enttäuscht: Einen so lieblosen und dürftig designten Crusader/X-Com/Syndicate-Verschnitt sollten selbst Freunde des Genres nur mit gebührender Kneifzangigkeit anfassen.

Da hilft auch kein Multi-Player-Zierwerk. Mit diesem Stümperkram bekommt man doch keinen geistig gesunden Menschen von Command & Conquer oder Warcraft 2 weg.



TOTAL MANIA

Hersteller:	Domark	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Sechs (Netzwerk, Modem)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT: ★★

WIZARDRY GOLD

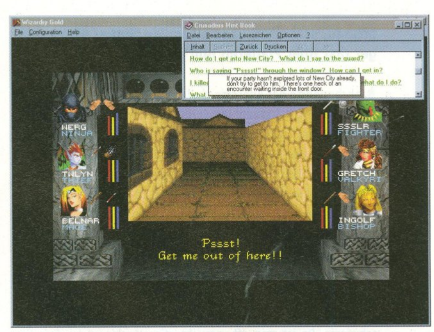


Neuer Name, altes Spiel. Hinter »Wizardry Gold« steckt eine dezent aufpolierte Version des Klassikers »Crusaders of the Dark Savant«.

Schweigen ist Silber, Wizardry ist Gold: Im Jahre 1981 veröffentlichte Sir-Tech den ersten Titel der bahnbrechenden Rollenspielreihe für Apple-II-Rechner. In Europa haben wir es nicht mitbekommen – hier kaufte kaum jemand einen 8-Bit-Heimcomputer von Apple, sondern den Commodore 64 (und begeisterte sich Mitte der 80er Jahre am cleveren Wizardry-Verschnitt »The Bard's Tale«).

15 Jahre Wizardry – wenn das kein Grund zum Feiern ist! Mangels eines neuen Rollenspiels bringt Sir-Tech den siebten und bislang jüngsten Seriensproß nochmal heraus. »Crusaders of the Dark Savant« erschien erstmals vor gut drei Jahren und erntete beste Kritiken. Hier gibt es keine moderne Echtzeit-Action im Fantasy-Gewand, sondern ausgefeiltes Regelwerk, rundenbasierte Kämpfe und genug Komplexität, um auch den gewieftesten Dungeon-Wandler monatelang zu beschäftigen. Alleine die Generierung der sechs Charaktere ist eine Wissenschaft für sich (...weshalb Sir-Tech für genervte Einsteiger jetzt ein paar starke Instant-Spielfiguren spendiert).

In der Windows-95-Neuauflage »Wizardry Gold« wurde der Veteran nur dezent geliftet. Spieldesign und Steuerung blieben unangetastet (sieht man mal von Nuancen wie wenigen neuen Zaubersprüchen und Talenten ab). Wer seine Party aus Crusaders importiert, bekommt je nach Spielstand einen anderen Start in Wizardry Gold geboten – was nichts an der Tatsache ändert, daß man sich danach durch altbekanntes Terrain kämpfen muß.



Feld für Feld holpert man durch die Wizardry-Welt. Wesentlicher Vorteil für skrupellose Spicker: Sie können während des Spielens im Online-Hintbook blättern.



Hier gibt es noch gemütliche Kämpfe ohne Echtzeit-Streß. Runde für Runde klicken Sie die Aktionen für jeden einzelnen Charakter an.

Die Grafik wurde um eine Auflösungsstufe auf 640 mal 480 Bildpunkte befördert. Zweitklassiger Schnickschnack sind hingegen die neuen Minifilmchen, welche markante Handlungspunkte illustrieren. Auch die zusätzliche Sprachausgabe eines ebenso enthusiastischen wie untalentierten Hohepriesters der Laberei schaltet man nur zu gerne im Optionsmenü ab. Prima hingegen die Online-Hilfe: Anleitung sowie komplettes Hint Book lassen sich während des Spielens in separaten Fenstern anzeigen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT



Altes Spiel unter neuem Namen – da fange ich unwillkürlich nervös zu zucken an. Bei Crusaders of the Dark Savant macht das Revival durchaus Sinn, denn der siebte Wizardry-Titel ist einer der wenigen unbestrittenen Rollenspiel-Meilensteine. Gerade in diesen Tagen inhaltlicher Leichtgewichte tut das Comeback eines solch schweren Brockens mit Komplexitätsgarantie besonders gut.

Die Verbesserungen sind allerdings keine Knaller. Am wichtigsten ist die Präsentation von Hint Book und Karten als Online-Hilfe. An der Grafik wurde nur wenig geschraubt, die spielerischen Verfeinerungen muß man mit der Lupe suchen und die neue Sprachausgabe ist Krampf. Außerdem nervt die Trägheit der Nachladezeiten.

Wer einst Crusaders durchspielte, hat wenig Gründe, sich Wizardry Gold zu kaufen. Außerdem gab es die gute alte DOS-Version zuletzt komplett in einer Mini-Compilation zusammen mit Wizardry 6. Ohne Hint-Book-Unterstützung hatten damals allerdings lediglich Experten eine Chance, bis ans Ende zu gelangen.

Obwohl die »Verbesserungen« der Gold-Version nur ein halbes Vergnügen sind, hat dieses Programm meine Sympathien. Das altmodisch-solide Spieldesign kann auch im Sommer 1996 noch zu langen, spannenden Expeditionen anregen. Die meisten Rollenspiel-Neuerscheinungen der letzten Zeit sehen gegenüber Wizardry 7 ziemlich alt aus.



WIZARDRY GOLD

Hersteller:	Sir-Tech	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

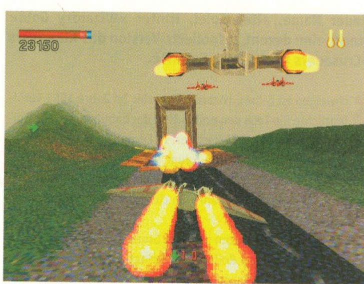
HEINRICH LENHARDT: ★★★★

STARFIGHTER 3000

Schnell, schneller, unspielbar: Ein flinker Allzweckjäger rast über Planeten und durch Asteroidenfelder.

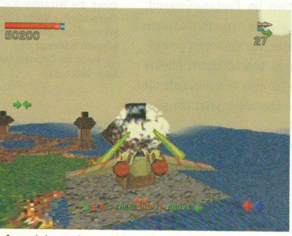
Jahrhunderte der Anarchie sind vergangen, als endlich FedNet an die Macht kommt. Die Organisation schickt Sie als Elite-Piloten in den Kampf gegen Rebellen und Despoten. Ihre Berufsbezeichnung deutet aber keinesfalls an, daß Sie sich mit diffizilen Flugmanövern und Head-Up-Displays auskennen müssen – »Starfighter 3000« ist ein waschechtes 3D-Actionspiel.

Zwei Perspektiven stehen zur Wahl; aus dem Cockpit sowie, einstellbar, von außen aufs Flugzeug. Es gibt fünfzehn Trainingsmissionen und rund dreimal soviel »echte«. In jedem Level haben Sie bestimmte Aufgaben, etwa »A und B zerstören, danach auf dem Mutterschiff landen«. Letzteres schwebt über der Landschaft und macht Andockversuche durch willkürliche Kursänderungen schwierig. Da ist man oft versucht, die attackierenden Feindjäger gewähren zu lassen ...

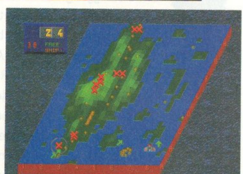


Oben schwebt unser Mutterschiff mit Eskorte, unten explodiert gerade ein Gegner.

Pfeile zeigen die eigene Höhe und Flugrichtung, sowie die relative Position eines ausgewählten Ziels an. Eine »Aufschaltung« erhält man, indem man die Übersichtskarte aufruft und per Fadenkreuz einen Gegner markiert. Bis zu sieben Waffensysteme sowie ein Afterburner stehen zur Verfügung – mit Normalschub fahren einem selbst schwere Raketenlafetten davon. Dafür kann der fest installierte Laser Flugschneisen in Hügel und Berge schießen. In guter alter »Starglider«-Tradition darf man vom Planeten aus in den Weltraum fliegen, wo die Übersicht noch schwerer fällt als über dem Boden. Ein Grund dafür ist der späte Grafikaufbau, subjektiv scheinen Gegner und Installationen in wenigen Dutzend Metern Entfernung aus dem Nichts aufzutauchen, so als ob Sie mit einer Sichtweite unter 50 Metern über eine vernebelte Autobahn rasen.



Aufgrund der geringen Sichtweite präsentiert sich der Horizont grau in grau.



Die Übersichtskarte ist weder schön, noch zweckmäßig.

In späteren Missionen werden Sie von Flügelpiloten unterstützt, die man teilweise erst aufgabeln muß und mit rudimentären Kommandos befehligt. Nach der Zerstörung von Gebäuden oder Herabschweben von Fallschirm-Paketen kann man Power-Ups und Kristalle aufsammeln. Letztere machen, richtig kombiniert, die besseren Waffen zugänglich. Zur Anpassung an Ihren Rechner können Details, Auflösung und Sichtweite verringert werden. (la)

JÖRG LANGER ★★

Spieletester an Co-Pilot: Alarmstufe Gelb, bei Starfighter 3000 ist selbst die miese Tastatursteuerung jedem Joystick vorzuziehen. Co-Pilot an Spieltester: Mich ärgern die viel zu spät sichtbaren Gegner. Naja, dafür darf ich Hügel und sogar Wasserflächen abfackeln. Antwort Spieletester: Schau lieber auf die Tastatur, wegen der abstrusen Belegung. Übrigens, kapierst Du die Karte? Aufschrei Co-Pilot: Drei Gegner umkreisen uns, mir wird schwindlig. Rot-Alarm, wir wurden getroffen, drehen uns um die eigene Achse! Wo ist oben und unten? Autsch!

Die bunte Grafik wirkt zwar ordentlich, doch die Sichtweite ist zu gering. Dazu kommt die schlechte Steuerung des Fliegers. Weder Lebenszahl noch Waffen regenerieren sich zwischen den Missionen, was zu ständigem Speichern zwingt. Statt eines eingeblendeten Radars gibt es eine unpräzise Isometriekarte. Ein sich in acht Richtungen drehender Pfeil nebst Texthinweis zeigt an, wo das nächste Ziel ist – ein »Wing Commander 4« bekommt hysterische Lachanfälle. Da helfen auch die teils netten Missionen nichts mehr. Für leidensbereite Action-Akrobaten eine Überlegung wert, der Rest betätigt den Schleudersitz.

STARFIGHTER 3000

Hersteller:	Telstar	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Sehr schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

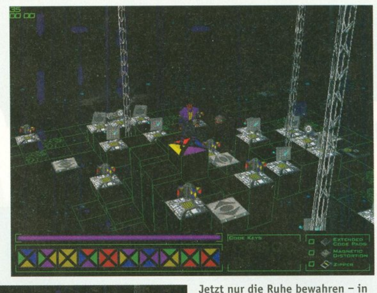
BORIS: ★★ MICHAEL: ★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★

JÖRG LANGER:



Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

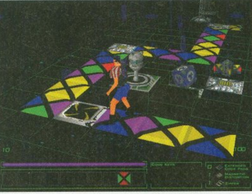
TRACERS



Jetzt nur die Ruhe bewahren – in höheren Levels ist jede Menge los.

Rennen Sie um Ihr Leben – bei dieser futuristischen Knobelei müssen Sie dem Computer immer einen Schritt voraus sein.

Als CyberJockey halten Sie sich bei »Tracers« im New York des Jahres 2023 nicht mehr im Eiscafe, sondern, erraten, als Auftragssurfer im Cyberspace auf. Ihre Mission: Löschen Sie einige Personalakten im Regierungscomputer, aber passen Sie auf, daß Sie nicht vom Killervirus des Systemoperators ausgeschaltet werden. Die digitale Aktenvernichtung funktioniert so: Auf virtuellen Eisfeldern müssen Sie zu einem Datenkern vordringen, der Sie auf die nächste Ebene befördert, den Virus immer auf den Fersen. Ihr digitaler Assistent SEAL (in der deutschen Fassung vom Max-Headroom-Sprecher synchronisiert) gibt Ihnen dabei Infos zu jedem Feld. Nach insgesamt 50 Feldern (gleich Levels) ist Ihr Auftrag abgeschlossen.



Hinten rechts naht der Virus, da hilft der Sprung durch einen Teleporter.



Auf Knopfdruck werden die blau schimmernden Brücken aktiviert.

Hinter der etwas abstrusen Story verbirgt sich ein kniffliges Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Sie kennen noch die Spiele-Opas »Q-Bert« und »Pipemania«? Dort mußte man ein Spielfeld einfärben und Rohrteile so verlegen, daß kein Wasser nebenher fließen konnte. Tracer mischt die beiden Spielprinzipien. Das Eisfeld ist in Vier- oder Sechsecke aufgeteilt. Sie bewegen sich, indem Sie einen farbig unterteilten Spielstein vor Ihre Spielfigur legen, auf diese vorrücken, einen weiteren Stein ablegen und dies so lange wiederholen, bis Sie am Ausgang ankommen. Lange über einen Zug nachdenken sollten Sie lieber nicht; ein Virus ist Ihnen auf den Fersen, der unerbittlich die bunte Strecke, über die Sie zum Ziel sprinten, verschwinden läßt. Erreicht er Sie, werden Sie in die ewigen RAM-Gründe versetzt. Eine weitere Schwierigkeit sind die Steine. Sie können nur solche mit gleichen Farben aneinanderlegen. Ist Ihr aktueller Stein beispielsweise rot und grün, können Sie daran keinen blaugelben Stein ansetzen. Hier heißt es geschickt kombinieren, denn Ihr Vorrat an Spielsteinen ist begrenzt. Er kann jedoch auf speziellen Bonusfeldern wieder aufgefüllt werden. Dreidimensionale Levels fordern Ihr räumliches Vorstellungsvermögen, Schalter aktivieren Brücken und Aufzüge, schwebende Felder befördern Sie über Abgründe. Mit Teleportern geht es zu anderen Abschnitten des Feldes. Mit Bonus-Steinen überqueren Sie die Eisfelder oder Magnetwirbel. Zu Beginn des Spiels muß nur das Ausgangsfeld erreicht werden, später müssen Schlüssel in passende Schlösser eingesetzt werden.

Zur besseren Übersichtlichkeit läßt sich die Ansicht beliebig zoomen und drehen. Bei der Installation wandert DirectX auf Ihre Festplatte, das für die schnelle Grafik sorgt. Diese ist erst ab 16 MByte RAM in voller Pracht zu bewundern, der Bildausschnitt kann je nach CPU-Stärke variiert werden. Fetzige Musik von der CD und coole Soundeffekte passen zum futuristischen Ambiente. Neben einem Tutorial, das den Spieler Schritt für Schritt mit den Feldern vertraut macht, ist ein Level-Editor mit dabei. Ein Mehrspielermodus, bei dem sich bis zu acht Personen tummeln können, wird als Update nachgeliefert. (ra)



Durch die zahlreichen neuen Ideen wie 3D-Levels mit Brücken, Schaltern und Schlüsseln zog mich die Mischung aus nicht mehr ganz neuen Spielideen schon nach kurzer Zeit in ihren Bann. Auch beim Leveldesign hat das Programmierteam von Future Endeavors seine Hausaufgaben gemacht, das Spiel wird langsam, aber stetig schwerer. Die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß nicht nur Profis höhere Levels zu sehen bekommen. Vorbildlich die Benutzerführung: Der Autocam-Modus stellt die Spielfigur automatisch in die Mitte, Speichern ist jederzeit möglich und die Tutorials bieten eine gute Einführung in das Spielprinzip. Einzig eine Übersichtskarte wäre schön gewesen, denn trotz Zoom-Option werden manche Spielfeldteile gelegentlich von anderen verdeckt. So könnte man auch Fehlsprünge mit einem Teleporter vermeiden, bei denen man ohne Steinnachschub nur noch auf den Virus warten kann. Trotzdem ist Tracers eine Empfehlung für alle Fans von intelligenten Denkspielen.



TRACERS

Hersteller:	7th Level	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

Danke für Ihr

Das Warten wird belohnt!
Jeden Moment springt die Ampel auf Grün, und das Rennen um den Weltmeistertitel kann beginnen.

WORLD CIRCUIT RACING

AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FORMULA ONE CHAMPIONSHIP

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

BY GEOFF CRAMMOND

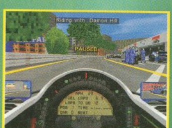
GRAND prix 2

MICROPROSE

CD-ROM

Licensed by FOCA to Fuji Television copyright Spectrum Holobyte Inc., 1995

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP







Vertrauen

PC PLAYER 4/96, Florian Stangl
Für mich hat Geoff Crammonds neuestes Werk allen Konkurrenten einiges voraus: die beste Grafik, am meisten Details, eine geniale Steuerung und den längsten Spielspaß dank der 16 anspruchsvollen WM-Strecken.

PC Games 4/96, Oliver Menne
Beste Rennsimulation aller Zeiten. Wer Rennspiele mag, kommt an Formula One GrandPrix 2 nicht vorbei!

Power Play 4/96, Michael Galuschka
GrandPrix 2 ist gnadenlos realistisch und unterstreicht dies mit einer fast perfekten SVGA-Grafik. Für mich ist Formula One GrandPrix 2 schon jetzt das Spiel des Jahres.





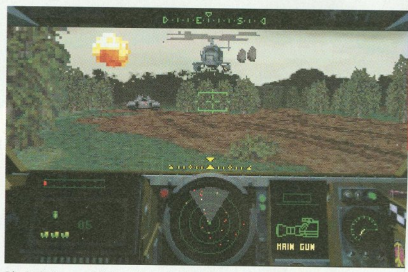
MICROPROSE

POZAR DTP • Rheda-Wiedenbrück

Action-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

SHELLSHOCK

Sie haben es satt, mit Ihrem Kleinwagen im Stau zu stehen und hinter irgendwelchen stinkenden Lastwagen herzuzockeln? Core Design bietet PC-Besitzern eine echte Alternative. Bei der neuesten Umsetzung eines Konsolentitels namens »Shellshock« nehmen Sie im Turm eines Panzers Platz.



Die Bedrohung erfolgt auch aus der Luft, da helfen nur ein paar S.A.M.s.

Der Kampf gegen Terrorismus und Korruption nimmt kein Ende, folglich sind furchtlose Söldner sehr gefragt. Als frischgebackenes Mitglied einer solchen Truppe, »The Wardenz« genannt, nehmen Sie an Einsätzen in Krisenherden auf der ganzen Welt teil. Egal, ob es sich um Stammesunruhen in Afrika handelt oder um die Zerschlagung südamerikanischer Drogenkartelle, Sie müssen mit allem möglichen Gesindel aufräumen, Geiseln befreien und Gebäude zerbomben.

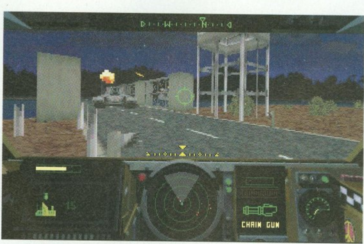
Im Hauptquartier, das in einem ehemaligen Gefängnis liegt, können Sie sich zunächst in den verschiedenen Räumen mit Ihren neuen Kollegen unterhalten. In vorgefertigten Gesprächen erfahren Sie dabei auf Mausklick, wer im Team welche Aufgabe hat und von wem Sie was bekommen. Nachdem Sie sich mit allen Crewmitgliedern bekannt gemacht haben und in einer Einsatzbesprechung über das jeweilige Ziel informiert wurden, können Sie loslegen. Ihr Handwerkszeug ist ein sogenannter Predator-Panzer vom Typ M-13.

In der ersten von insgesamt 25 Missionen sind Sie natürlich noch auf die Grundausstattung Ihres Panzers angewiesen, die aus einem Maschinengewehr und einer durchschlagskräftigen Bordkanone besteht. Beide verfügen praktischerweise über unbegrenzte Munition. Zu den Instrumenten Ihres Blechkübels gehört neben dem Tachometer ein Radar und das Waffen-Display. Außerdem hält Sie ein Monitor mittels Zahlen und Symbolen über den Missionsstatus auf dem laufenden. Je nach Auftrag wird dort beispielsweise die Anzahl der (noch) zu befreienden Geiseln angezeigt, oder wieviele Bauten zu zerstören sind. Sie können diesen Monitor auch auf eine Übersicht umschalten, welche die nähere Umgebung inklusive Feindbewegungen und Gebäuden zeigt. Darüber befindet sich der Statusbalken für die Panzerung Ihres Fahrzeugs. Sie lenken Ihren M-13 per Joystick oder Tastatur. Die linke und die rechte Kette sind dabei getrennt steuerbar und der Geschützturm läßt sich unabhängig von der Fahrtrichtung drehen. Sie bekommen zwischendurch von Ihrem Partner via Sprachausgabe Hinweise, in welche Richtung Sie fahren sollen, damit Sie nicht allzuweit vom richtigen Kurs abweichen. Auch wenn Sie Treffer landen oder ein gegnerisches Fahrzeug ausschalten, kommentiert Ihr Kumpel die Aktionen enthusiastisch. Werden Sie hingegen selbst getroffen, pfeift er Sie ebenso energisch zurück.

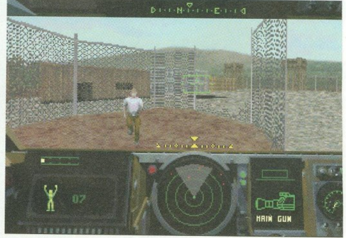
MONIKA STOSCHEK ★★★★

**Die Musik im Spiel ist Spitze, völlig unruhig ich jetzt sitze,
und ich konnte es nicht lassen, diesen Spruch hier zu verfassen:
Sollten Sie Rap hassen, (ich könnt's kaum fassen),
dann ist Shellshock nichts für Sie und der Rest wär' History.
Wer jedoch auf Hip-Hop steht – nicht nur nach der Grafik geht,
dem bringt Shellshock sicher Spaß, die Ballerei hat wirklich was.
Hat man sich erst dran gewöhnt, daß der Bass zum Panzer dröhnt,
will man nicht mehr drauf verzichten – missionenlang den Feind vernichten.
Auch wenn ein Level schwierig ist, Du oft zu spät die Gegner siehst,
aus Büschen treffen Dich die Miesen, wobei sie kaum daneben schießen.
Für Dich hingegen ist es schwerer, da wünschte man sich Shellshock fairer.
Zum Glück darf zwischendurch man sichern, die Dialoge sind zum Kichern,
wenngleich nicht eben umfangreich, dafür in Deutsch und hart statt weich.
Die Steuerung geht soweit klar, auch scrollen tut es wunderbar.
Am Ende sei noch zugegeben: Wer Rap nicht mag, greift hier daneben.**

Der Meinungskasten ist auch als Rap auf CD, und läßt sich über das Magazin-Programm starten.



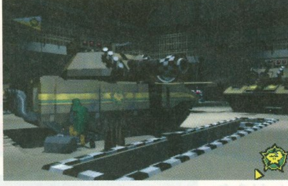
Manche Missionen finden nachts statt.



Geiselbefreiung gehört zu den Jobs, die Sie öfter durchführen müssen.



Ihre Söldnerkumpel sind äußerst coole Typen ...



In der heimischen Basis werden unter anderem beschädigte Panzer repariert.



Hier wird während des Netzwerkspiels gerade »Johnny's« Panzer aufs Korn genommen.

Der Feind lauert immer und überall und sowohl aus der Luft als auch von Schiffen aus nimmt er Sie aufs Korn. Unter anderem geraten Sie ins Kreuzfeuer bemannter Stellungen, deren Zielvorrichtungen Ihren Bewegungen unbeirrbar folgen. Besonders vor feindlichen Panzern sollten Sie sich unbedingt in acht nehmen, da deren Munition gnadenlos die Schutzpanzerung Ihres Kettenfahrzeugs zerfrißt. Ist diese auf Null gesunken, gibt es zwar ein andächtiges, aber ziemlich endgültiges Heldenbegräbnis.

Weniger gefährlich ist es, Zäune oder Schranken einfach plattzuwalzen. Im Weg stehende Bäume lassen sich zwar mit einem Schuß beseitigen, an dem verbleibenden Baumstumpf können Sie trotzdem hängen bleiben. Je nachdem in welcher Umgebung Sie sich fortbewegen, lauern auch andere Gefahren für Leib und Leben. Wenn Sie nicht aufpassen, kann es durchaus passieren, daß Sie Ihren wertvollen Panzer versehentlich in einem Gewässer versenken. Nach so einem unfreiwilligen Bad gilt die Mission unverzüglich als Mißerfolg. Mit einer abschätzigen Bemerkung vom Chef erfolgt der Rauswurf aus der Truppe. Haben Sie jedoch Ihren Auftrag erfolgreich absolviert, erhalten Sie eine Einsatzstatistik und es geht weiter zum nächsten Level.

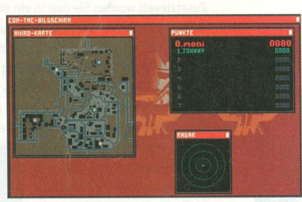


Beim Kollegen »Props« können Sie Ihren Panzer mit allerlei praktischem Zubehör aufrüsten.

Um sich die später notwendigen Reparaturen an Ihrem fahrbaren Untersatz leisten zu können, sollten Sie während der Einsätze fleißig herumstehende Kisten einsammeln. Deren Inhalt ist bares Geld wert und Sie erhalten von Ihrem Kollegen »Props« in der Werkstatt jede Menge nützliche Dinge zum Aufrüsten Ihres

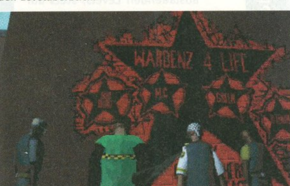


Kampfgeräts. Der Preis dafür richtet sich natürlich nach der Effektivität und Durchschlagskraft des neuen Zubehörs. Eine Reparatur der Panzerung, das Waffenkühlsystem oder ein Satz Ketten sind erheblich billiger als die Luftunterstützung für den Notfall. Desweiteren sind attraktive SAM-Raketen im Angebot von denen Sie bis zu vier auf dem Panzer unterbringen. Den Nachschub für diese zielsuchenden Geschosse müssen Sie allerdings im Shop kaufen. Ausbausets gibt es für die Zielerfassung, das Nachladen und die Fahrleistung. Das »Tunen« Ihrer Blechkiste ist unerläßlich, da es in den Missionen von Anfang an zur Sache geht und zunehmend schwerer wird. Zum Glück lassen sich zwischen den Levels bis zu vier Spielstände speichern. Während des gesamten Spiels ertönt neben den Soundeffekten heftige Hip-Hop-Musik, wobei Sie Ihren Lieblingssong anwählen dürfen. Auf der CD sind insgesamt zehn Audio-Tracks enthalten.

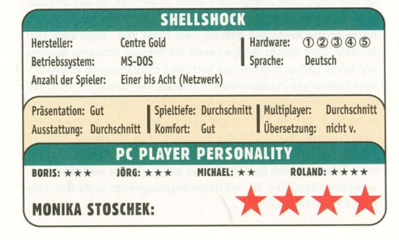


Im Netzwerkmodus gibt es noch eine spezielle Karte für den Levelüberblick.

Beim Spiel über das Netzwerk können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. In diesem Modus gibt es einige Extras. Zum einen existieren in jedem Einsatzgebiet diverse Teleporter, mit deren Hilfe Sie sich strategisch geschickt im Level bewegen können. Außerdem wurde eine taktische Karte spendiert. Zahlreiche Kisten mit wertvollen Gegenständen sind überall im Gelände verteilt. Vom schlichtem Fernschuß, über temporäre Unsichtbarkeit, bis zum Elektrosturm reicht die Palette an Boni, die Sie aufnehmen können. (ms)



Sollten Sie eine Mission nicht überlebt haben, erweisen die Crewmitglieder Ihnen mit Graffitis die letzte Ehre.



SHELLSHOCK

Hersteller:	Centre Gold	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

Actionspiel für Fortgeschrittene

HEXEN – EXPANSION PACK

DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

Vor einem halben Jahr servierte id-Software Dungeonstreunern eine monsterstrotzende 3D-Action mit einer Prise Rollenspielelemente. Damit die Fangemeinde nicht unzufrieden wird, gibt es jetzt 20 neue Levels im Ergänzungspack.



Das Seeungeheuer wird hier mit der Feuerhand des Klerikers konfrontiert.

Die Erweiterungslevels schließen genau dort an, wo die »Ur-Hexen« aufgehört haben. In den Zusatzlevels wurden Sie nun in ein düsteres Totenreich teleportiert. Um von dort zu entkommen, müssen Sie zur Zitadelle der Todeskönige vordringen und unter den Monstern kräftig aufräumen. Sie dürfen erneut wählen, ob Sie als Kämpfer, Kleriker oder Magier antreten wollen. Auch die fünf Schwierigkeitsgrade (vom Meßdiener bis zum Papst) sind gleich geblieben. Anschließend ziehen Sie mit der charakterspezifischen Waffe in der Hand durch die ausladenden Levels, stets auf der Suche nach Schlüsseln, diversen Reliquien und natürlich Gegnern zum Meucheln. Wie gehabt müssen Sie selbst für den Ausbau Ihres vierteiligen Arsenals sorgen, indem Sie die entsprechenden Waffen finden. Um sich die Monster vom Leib halten zu können, eignen sich Distanzwaffen wie der Schlangenstab oder die Feuerhände erheblich besser. Für deren Einsatz muß allerdings Ihre Magie-Power stimmen. Dasselbe gilt für die Lebensenergie, da die Gegner arg am Lebenspunktevorrat zehren, wenn Sie diese zu lange gewähren lassen. Zum Auffüllen der Statusbalken schweben diverse Rationen in den Levels verteilt über dem Boden. Manche sind in Vasen verborgen, so daß sich das Zerdeppern herumstehender Gefäße auszahlt. Alle Hebel und Ketten wahllos zu benutzen, ist hingegen nicht unbedingt ratsam, da einige davon tödliche Fallen auslösen.



Ein Magier greift unseren Helden an. Das Fenster wurde hier etwas verkleinert.

Eine andere Klerikerwaffe ist der Schlangenstab. Für den Felsen müssen Sie die passenden Edelsteine finden und einsetzen.

In der Automap sind Teleporter und bewegliche Plattformen eingetragen. Es stehen fünf Save-Stände und eine Schnellspeicher-Option zur Verfügung. Für den Death-Match-Modus wurden einige zusätzliche Levels speziell designt. Die Zusatz-CD soll DM 50 kosten und später auch für Windows 95 erscheinen. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★★



Die Gewohnheitstiere unter Ihnen dürfen sich freuen: Bei diesem Addon müssen Sie sich kaum auf Veränderungen einstellen. Das bedeutet allerdings nicht zwangsläufig etwas Schlechtes, da das Originalspiel durchaus ordentlich war. Mit probaten Mitteln wurde für die Hexenmeister Nachschub gebraut: kein Super VGA - dafür auch kein Ruckeln. Statt dessen riesige Levels mit bekannt schweren Gegnern und fiesen Fallen. Monster, die kurzzeitig die Verfolgung aufnehmen oder Strömungen in unterirdischen Flüssen, die gnadenlos in den Tod führen, fordern dem Spieler erneut alles ab. Selbst die leichteste Schwierigkeitsstufe ist nicht von Pappe. Über die bewährte Automap freut man sich angesichts der weitreichenden Abschnitte. Letztere ähneln zwar ihren Vorgängern im Design, diesmal laden aber ein paar mehr Teleporter zum Durchlaufen ein und die Levels sind etwas verwinkelter ausgefallen. Wer mit Hexen angefangen hat, sollte sich ruhig erneut behexen lassen.

HEXEN – EXPANSION PACK

Hersteller:	id-Software/Virgin	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Netzwerk/Modem)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK:



Spiele-Test



HIGHWAY TO HELL



Games, Games, Games – bis zum Abwinken...

	PCCD		PCCD		PCCD		PCCD		PCCD
11th Hour	99,95	Deadlock	89,95*	Jagged Alliance 1 Data	39,95*	Police Quest 6 SWAT	89,95	The Dig	79,95
1830 (AH)	89,95	Deadly Skies	89,95*	Jazz Jackrabbit	79,95	Populous 2+ Powermonger	29,95	The Hive Windows 95	59,95
20 Wargame Classics	99,95	Death Keep	89,95	Jetfighter 3	99,95*	Powerdolls (Megatec)	99,95	The Last Blitzkrieg	89,95*
Abuse	69,95	Decathlon	89,95*	J. Madden Football '96	89,95*	Prey	89,95*	The Mummy	i.V.
Advanced Tactical Fighters ATF	89,95	Der Planer 2	79,95*	Kingdom o'Magic	89,95	Privateer	29,95	Theme Hospital	89,95*
AH-64 D Longbow	89,95	Descent 2	79,95	Kings Quest 7	49,95	Pro Pinball	79,95	Theme Park	29,95
Advanced Civilization (AH)	99,95	Destruction Derby	99,95	Knights of Xentar inkl. Update	99,95	Psycho Pinball	79,95	The Pandora Directive	99,95*
Afterlife	89,95*	Destiny	89,95*	Lands of Lore 2	i.V.	Quake	89,95*	The Raven Project	i.V.
Age of Rifles	89,95*	Diablo	89,95*	Legend of Kyrandia 3	39,95	Ran Soccer	79,95	The Rise & Rule Ancient Empires	79,95
Albion	29,95	Die Fugger 2	79,95	Lemmings 3 D	99,95	Rätsel von Master Lu	89,95	The War College	89,95
Alien Trilogy	99,95*	Die Hard Trilogie	89,95*	Links 386	79,95	Rebel Assault 2	79,95	Thexder	89,95
Angel Devoid	i.V.	Die Siedler 1	29,95	Links Kurse	49,95	Return Fire	89,95*	This Means War	79,95
Anvil of Dawn	79,95	Die Siedler 2	79,95	Lion	89,95	Return to Krondor	i.V.	Thunderhawk 2	89,95
Apache Longbow	89,95	Discworld 1	89,95	Little Big Adventure 1	29,95	Ripper	89,95	Tie Fighter Collection	79,95
Ascendancy	79,95	Dogz	29,95	Loadstar	89,95*	Robert E. Lee	89,95*	Tilt	69,95
Atari 2600 Action Pack 1,2 oder 3	59,95	Druid – Der Druidenzirkel	ab 49,95	Lost Admiral 2	99,95	Ruins	79,95*	Time Gate	89,95

VIDEOSPIELE	SONY	SEGA
Adidas Soccer	99,95	99,95*
Alien Trilogy	99,95	99,95*
Alone in the Dark 2	99,95	99,95
Clockwork Knight 2	-	99,95
Descent 1	99,95	i.V.
Destruction Derby	89,95	i.V.
Earthworm Jim 2	99,95*	99,95
Euro '96	99,95*	99,95
FIFA Soccer '96	89,95	89,95
Formel 1	99,95*	i.V.
Gex	89,95	89,95*
Iron Storm (Adv Mil. Com.)	-	129,95
King of Fighters '95	-	159,95
Loaded	99,95	-
Magic Carpet 1	89,95	89,95
Myst	99,95*	99,95
Mystaria	-	109,95
NBA Live '96	89,95	89,95*
NFL Game Day	99,95	-
NHL All Star Hockey	-	99,95
NHL Face Off	99,95	-
Ogre Battle	-	129,95*
Panzer Dragoon 2	-	99,95
Panzer General 1	99,95	99,95*
PGA Golf '96	89,95	89,95*
Resident Evil 1	99,95	-
Return Fire	99,95	99,95*
Ridge Racer Revolution	99,95	-
Road Rash	89,95	89,95*
Saga Rally	-	99,95
Shellshock	89,95	89,95
Shinobi X	-	89,95
Story of Thor	-	119,95
Streetfighter Alpha	99,95	99,95
Theme Park	89,95	89,95
Toh Shin Den 2	99,95*	99,95
Top Gun	99,95*	i.V.
Total NBA	99,95	-
Transport Tycoon	99,95*	i.V.
True Pinball	99,95	99,95
Victora Goal '96	-	119,95
View Point	99,95	i.V.
Virtua Cop + Gun	-	149,95
Wing Arms	-	99,95
Wing Commander 3	99,95	99,95*
Wipeout 1	89,95	89,95
World Series Baseball	-	99,95

HÖHER – WEITER – SCHNELLER

The geilest Shop in Berlin!

Bad Mojo	89,95	DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	Mag	79,95*	Sam & Max	39,95	Time Commando	89,95*
Battle Cruiser 3000	89,95*	DSA 2 - Sternenschweif	59,95	Magic Carpet 1 Deluxe	29,95	Schleichpfad	i.V.	Toh Shin Den	89,95
Battlegrounds 1: Ardennes	79,95	DSA 3 - Schatten über Riva	44,95*	Magic Carpet 2	89,95	Sensible Golf	69,95	Tony La Russa Baseball 3	79,95
Battlegrounds 2: Gettysburg	99,95	Duke Nuk'em 3D	89,95	Magic the Gathering	99,95*	Sensible World of Soccer	69,95	Top Gun	99,95
Battlegrounds 3: Waterloo	99,95	Dune 2	49,95	Maniac Karts	39,95	Shadow Caster	29,95	Torins Passage	89,95
Battlegrounds 4: Shiloh	99,95*	Dungeon Keeper	79,95*	Martian Chronicles	99,95*	Shadow Warrior	89,95*	Total Mayhem – Total Mania	89,95
Battle Isle 3	99,95	Dungeonmaster 2	99,95	Marathon 2	99,95*	Shanghai 3	89,95	Touché	89,95
Ballle of the Ironclads	89,95*	Earthsiege 2	79,95	Master of Magic 1	39,95	Shannara	69,95	Track Attack	89,95
Battle Race	79,95*	Earthworm Jim 2	89,95	Master of Orion 1	39,95	Shellshock	89,95	Transport Tycoon Deluxe	99,95
Battles in Time	89,95	Ecco The Dolphin	79,95	Master of Orion 2	99,95*	Shivers	89,95	Trasure Quest	89,95*
Beavis & Butthead	79,95	Elisabeth I	89,95	Mechwarrior 2	89,95	Silent Hunter	89,95	Tyrian	69,95
Biing	69,95	Entomorph	69,95	Mechwarrior 2 Data	59,95	Silent Thunder	89,95	Ultima 8 inc. Speech Pack	29,95*
Bioforge	39,95	Epic Pinball Delure 1-3	79,95	Megaman X	79,95*	Sim City 2000	89,95	Ultima Underworld 1 & 2	29,95
Bleifuß · Screamer	59,95	Escalation	89,95*	Metal Lords	99,95*	Sim Tower	89,95	Unnecessary Roughness 96	79,95
Blood & Magic	89,95*	ESPN Extreme Games	69,95	Mission Force: Cyberstorm	89,95*	Simon the Sorcerer 2	89,95	Urban Runner	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	ESPN NBA Airborne 95	89,95*	Monopoly	89,95	Space Bucks	89,95	US Navy Fighters	29,95*
Burning Steel 4	79,95	Euro 96	89,95*	Monster Island	i.V.	Space Hulk 2	89,95*	Virtua Fighter	89,95*
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	89,95	Exploration	89,95*	Mortimer	89,95*	Space Quest 6	79,95	Virtual Karts	49,95
C 64 Actionpack 1	39,95	Extreme Pinball	69,95	Myst 1	89,95	Spycraft	89,95	Virtual Snooker	89,95
Caesar 2	89,95	F1 Manager 96	89,95*	Myst 2	i.V.	SSI AD&D Collectors Edition	99,95	Voll Gas	69,95
Caribbean Disaster	79,95	Fade to Black	29,95	Nascar Racing	39,95	SSN-21 Seawolf	29,95	Voyeur 2	89,95*

HIGHWAY TO HELL und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

10707 Berlin

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.

Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.

Chaos Overlords	89,95	Fantasy General	79,95	Navy Strike	99,95*	Star Control 3	99,95*	VR Soccer 96	89,95*
Chessmaster 5000	89,95*	Fatal Racing	89,95	NBA Jam TE	69,95	Star Trek - DS9 Harbinger	89,95	Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95
Chewy ESC from F5	39,95	FIFA Soccer 96	89,95	NBA Live 96	89,95	Star Trek - Omnipedia	89,95	Warcraft 2 Tides of Darkness	89,95
Chronicles of the Sword	89,95	Formula One GP 2	99,95*	Necrodome	i.V.	Star Trek - TNG Starfleet Academy	i.V.	Warcraft 2 Data	29,95
Chronomaster	89,95	Frankenstein	99,95	Need for Speed	89,95	Star Trek - TNG A Final Unity	89,95	Warhammer Dark Crusador	i.V.
Civilization 2	89,95	Front Page Sports Baseball 96	89,95*	NFL Quarterback Club 96	89,95	Star Trek - TNG Emissari	79,95	Warhammer Die gehörnte Ratte	79,95
Civnet	99,95	Front Page Sports Football 96	89,95	NHL Hockey 95	29,95	Star Trek - TNG Kingdom	99,95	Warlords 2	89,95
Close Combat	99,95*	Gabriel Knight 2 The Beast Within	89,95	NHL Hockey 96	89,95	Star Trek - Technical Manual	99,95	Waterworld	89,95*
Cobra Mission	99,95	Gene Machine	89,95*	NHL Powerplay Hockey '96	89,95*	Steel Panthers	79,95	Werewolf vs Commanche	89,95
Command & Conquer	89,95	Gene Wars	89,95*	Olympic Games	69,95*	Stonekeep	89,95	Westwood Compilation	79,95
Command & Conquer Data	29,95	G-Nome	89,95*	Olympic Soccer	69,95*	S.T.O.R.M.	79,95*	Whiplash	89,95*
Command & Conquer W '95 SVGA	89,95*	Grand Prix Manager	89,95	Panic in the Park	89,95	Strike Base	79,95	Wing Commander 3	29,95*
Conqueror A.D. 1086	89,95	Hardball 5	89,95	Panzer General 1	39,95	Strike Commander	29,95	Wing Commander 4	99,95
Conquest of the New World	89,95	Hattrick (Ikarion)	89,95	Panzer General 2 Allied General	79,95	Strive	89,95*	Wipeout	99,95
Creature Shock	29,95	Heart of Darkness	i.V.	Pax Imperia 2	89,95*	Super Heroes	i.V.	Witchhaven 2	89,95
Cyber Bikes	89,95*	Heroes of Might & Magic 1	89,95	Perfect General 2	89,95	Syndicate 1	29,95	Wizardry 7 Gold	89,95
Cyber Judas	99,95*	History of the World	i.V.	Perfect General 2 Editor	79,95	Syndicate 2	89,95*	Wizardry Nemesis	89,95*
Cyberia 2	79,95	Battleground 3 Waterloo	99,95	Pete Sampras Tennis	i.V.	System Shock	29,95	Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Cybermage	89,95	Hooves of Thunder	i.V.	PGA Golf 96 Spanish Bay	39,95	Talisman	89,95	World Rally Fever	79,95*
Daedalus Encounter	99,95	Hyper 3 D Pinball	89,95*	PGA Golf 96	89,95	Task Force 1942	39,95	Worms	89,95
Dagger Fall (Elder Scalls2)	89,95	I have no Mouth and must srceam	89,95	Phantasmagoria 1	99,95	Teamchef	89,95	Worms Data	39,95
Das Hexagon-Kartell	i.V.	Indiana Jones Desktop Adv.	49,95	Pinball Fantasies Deluxe	89,95	Tek War	89,95	X-COM (UFO 2)	49,95
Day of Tentacle	39,95	Indycar Racing 2	79,95	Pinball Illusions	79,95	Terminator Future Shock	89,95	X-Wing Collection	79,95
D-Day	99,95	In the 1st Degree	79,95	Pitfall Windows 95	79,95	Terra Nova	79,95	Z	89,95*
Deadline	89,95	Jagged Alliance 1	99,95	Pole Position	99,95	TFX - 2000	99,95	Zork Nemesis	89,95

TRADING CARD GAMES	Start.	Boost.
Basketballcards v. Upper Deck, Fleer ,Topps		ab 2,95
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	2,95
Magic TG dt. o. us Allianzen L	-	4,95
Magic TG dt. o. us Eiszeit L	-	5,95
Magic TG dt o. us Heimatländer L	-	3,95
Magic TG dt. o. us Trugbilder L	i.V.	i.V.
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG us Fallen Empires L	-	2,95
Mittelerde UL	19,95	5,95
Mittelerde The Dragoon L	-	6,95
Star Trek Classic L	19,95*	5,95
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	5,95
Star Wars A New Hope L	-	5,95
Star Wars L	19,95	5,95
Zubehör-Acryl Box (80 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Box (f.1000 Cards)	-	1,95
Zub.-Collectors Card Album	-	19,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	2,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95

Mo.-Fr.: 10-18:30 Uhr
Do.: 10-20:30 Uhr
Sa.: 10-14:00 Uhr
langer Sa.: 10-18:00 Uhr



030/886 82 964

030/886 82 965 Automatic Newsline ab 18.30 Uhr

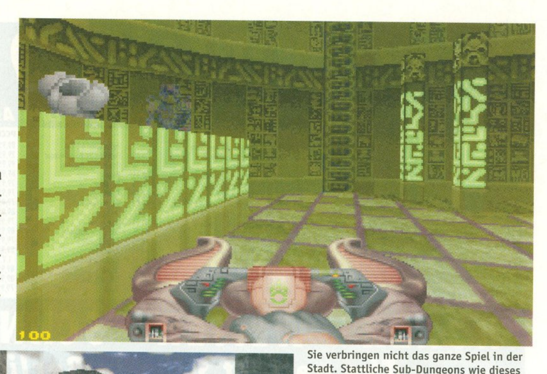
030/885 47 92 Faxline

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES+ZUBEHÖR +++ SEGA SATURN +++ NINTENDO 64 +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Bearbeitungsgebühr von 25,- DM · Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 14.06.96. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

3D-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STRIFE



Sie verbringen nicht das ganze Spiel in der Stadt. Stattliche Sub-Dungeons wie dieses Alien-Raumschiff wollen erforscht werden.

Doom für Denker? Die US-Firma Velocity lizensierte das Grafiksystem des indizierten 3D-Actionspiels und baute eine Rollenspiel-Veranda an. Erst fragen, dann schießen – eine ganz neue intellektuelle Herausforderung.

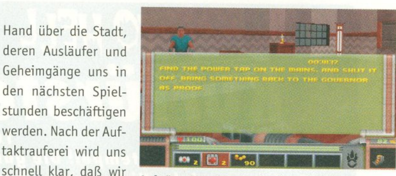
Wunder der Natur: Man lasse ein bahnbrechendes Spiel so richtig feste Erfolg haben. Wenige Monate später ploppen dann mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Imitate und Derivate aus dem Nährboden der Händlerregale hervor (daher auch die Bauernregel »Ist Dein Spiel ein großer Hit, zieh'n die Konkurrenten mit«). Doch auf einen »Duke Nukem 3D« kommen leider zahlreiche weniger berühmte Actionspiele, die im Stile des indizierten Veterans »Doom« zum Abservieren grimmiger Monster und Roboter einladen. Die Vorfreude auf ein weiteres Programm, welches das Grafiksystem von id Software verwendet, hielte sich deshalb eher in Grenzen – wenn es da nicht die Verheißung von Abwechslung und Anspruch gäbe: »Strife« stellt sich selbst als (Trara!) »erste Kombination von Rollenspiel-Abenteuer und Doom-Engine« vor.



Volle Ladung: Im Spielverlauf füllt sich das Inventar mit Granatschleuder, Flammenwerfer & Co.

Konversation: Sprechen Sie andere Personen per Druck auf die Spacetaste an.

Als einsamer Wanderer auf einem fernen Planeten geraten wir in die Finger radikaler Meuchelmönche, ihres Zeichens Angehörige von »The Order«. Diese Klerikerkaste herrscht mit strenger Hand über die Stadt, deren Ausläufer und Geheimgänge uns in den nächsten Spielstunden beschäftigen werden. Nach der Auftaktrauferei wird uns schnell klar, daß wir lieber Sympathien für »The Force« ergreifen sollten. Diese Rebellentruppe versucht von einem unterirdischen Hauptquartier aus, die Macht der Unterdrücker zu brechen – die übliche Chose.



Aufträge: Das aktuelle Missionsziel läßt sich jederzeit einblenden.



Shopping: Waffen, Schutzanzüge und ein Hospital finden wir in der hiesigen Mall.

Aller Anfang ist nur allzu vertraut. Wir stapfen durch eine dreidimensionale Spielwelt, die einer Sammlung von Doom-Zusatzlevels entsprungen sein könnte. Man rennt, springt, schwimmt und schießt – aber nicht immer! Blindes Ballern macht nur eine Übermacht der zahlreichen Wachen auf uns aufmerksam. Mit anderen Personen kann man außerdem was viel Konstruktiveres machen, statt sie als Kugelsieb zu

IM VERGLEICH

	DUKE NUKEM 3D	CYBERMAGE	STRIFE
Präsentation	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Durchschnitt	Durchschnitt	Schlecht
Multiplayer	Sehr gut	nicht v.	Durchschnitt
Wertung	★★★★	★★★★	★★★

Am meisten Dauerspaß und Abwechslung im »Schieß auf alles, was sich bewegt«-Genre bringt die Vollversion von Duke Nukem 3D. Wer es etwas gehaltvoller mag, findet neben Strife noch andere Alternativen: Cybermage hat nicht die schnellste 3D-Engine, aber eine komplexe Spielwelt mit viel Story und Atmosphäre.

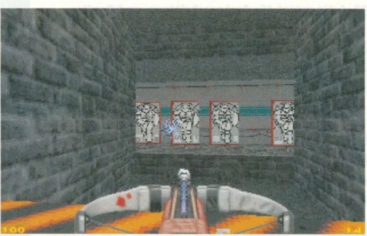
mißbrauchen: ansprechen! Der Druck auf die Leertaste bewirkt den Start einer lauschigen Konversation, bei der Sie mitunter die Wahl zwischen mehreren Antworten haben. Auf diese Weise erhält man Aufträge, Informationen oder kauft kurzerhand eine neue Waffe ein.

Sie brauchen allerdings nicht zu befürchten, in diesem Spiel den Friedensnobelpreis zu gewinnen. Der Inhalt mancher Mission erlaubt auch den zielgerechten Einsatz der schicken Kanonen und Munitionsclips, die man erbeutet oder kauft (letzteres ohne verbiesterte Verordnung von zickigen Ladenschluß-Zeiten. Die Herrschaft der Order-Jungs hat durchaus ihre Vorteile). Insgesamt acht Waffen von der Armbrust bis zum Flammenwerfer erschließen sich unserem Helden im Spielverlauf. Einige Modelle lassen sich zudem mit zweierlei Munitionsarten bestücken.

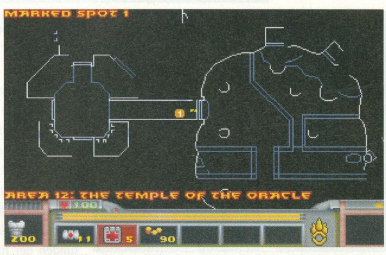
Bei Grafik und Steuerung gibt es nicht viel Neues zu bestaunen. Neben den Konversationen mit anderen Charakteren hebt sich Strife vor allem durch die Missionsstruktur von Großvater Doom ab. Der aktuelle Auftragstext läßt sich ebenso per Tastendruck abrufen wie das Inventar. Hier sehen Sie Ihr Reservoir an Waffen, Munition, Schlüsseln, Medi-Packs und anderem Schnickschnack. Im Spielverlauf sammelt unser Held außerdem Effizienzpünktchen in den Kategorien »Schußgenauigkeit« und »Ausdauer«.

Sie können jederzeit speichern, dürfen dabei aber nicht mehrere Spielstände anlegen. Ein und dieselbe Save-Position muß also immer wieder überschrieben werden. Leicht unverschämt ist die Festplatten-Installation: Obszöne 70 MByte werden zugeknallt; erst nachträglich darf man durch Löschen einer Intro-Animation gut 10 MByte wieder befreien.

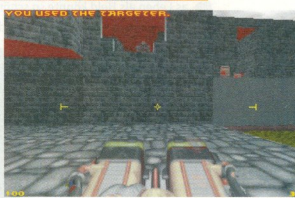
Wo Doom-Programmcode drin ist, darf auch eine Multi-Player-Option nicht fehlen. Bis zu acht Netzwerkler tummeln sich in nicht sonderlich originellen jeder-gegen-jeden-Schützenfesten. **(hl)**



In der Rebellenbasis trainieren Sie Ihre Schießkünste.



Die vertraut wirkende Karte läßt sich stufenlos heranzoomen. Der Packung liegt außerdem eine farbige Gesamtübersicht des Spielgebiets bei.



Vor allem bei Schüssen nach oben macht man gerne von der gelben Zielhilfe Gebrauch.

Gesundheit! Unser Held fackelt nicht lange ...

HEINRICH LENHARDT ★★★

Lieber auf »Strife« gehen als mit manch anderem dumpfen Doom-pur-Zögling gestraft zu sein. In Sachen Grafik und Steuerung sieht man Strife deutlich an, welches Byte-Blut in seinen Programmzeilen pulsiert. Dank Missionsstruktur und Neugier auf die nächsten Aufträge artet dieses Spiel nicht in sinnentleertes Massakrieren aus. Stures Rumgeballer ist selten zweckmäßig; behutsames Schleichen erweist sich mitunter als vorteilhaft, um Robotwächter zu umgehen.

Richtig gut wäre es gewesen, wenn die Programmierer das »Rollenspiel«-Versprechen gehalten hätten. Leider gibt es keine Wahl zwischen verschiedenen Spielfiguren. Auch die Entwicklung unseres Helden ist dürftig: Die übliche Handvoll Waffen und ein paar Rüstungen stehen zur Wahl, dazu kommen zwei mickrige Talentwerte.

Für das bißchen Zusatzanspruch und Blabla muß man leicht angestaubte Technik in Kauf nehmen. 3D-Actionprofis kommen sich bei Umfang und Schwierigkeitsgrad zudem minimal unterfordert vor. Immerhin: Auch wenn die spielerischen Erweiterungen dezent ausfallen, respektiere ich jeden Genrevertreter, bei dem nicht alle herumlaufenden Gestalten als Zielscheiben fungieren.

STRIFE

Hersteller:	Velocity	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Modem, Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

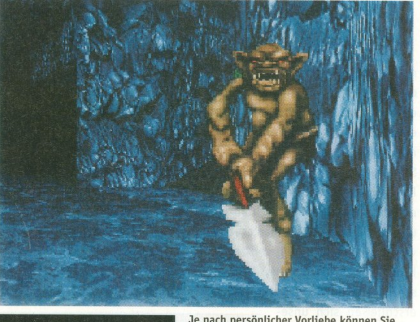
BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★

3D-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

DEATHKEEP

Nach Verlust der AD&D-Lizenz bringt SSI sein letztes Programm aus der Fantasywelt heraus – doch siehe da, es ist kein Rollen-, sondern ein Actionspiel.



Je nach persönlicher Vorliebe können Sie die Gewölbe entweder im Vollbildmodus durchwandern ...

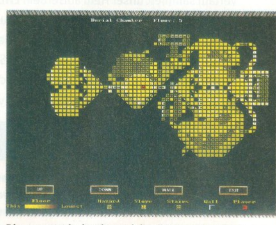
... oder eine Info-Leiste einblenden, die die Größe der 3D-Grafik natürlich einschränkt

Das Leben als Held könnte so schön sein, gäbe es nicht immer wieder böse Spitzbuben, die für Ärger sorgen. Ein bis dato auf Eis gelegter Magier hat sich aus seinem Gefängnis befreit und ein Zwergenheiligtum, das sogenannte »Deathkeep«, besetzt. Von dort aus will er seine alten Überkräfte wiedererwecken. Doch das Orakel, welches den Ort bisher bewachte, ruft einen Retter herbei, um den Unhold in seine Schranken zu verweisen. Zuvor sind jedoch drei Kristalle zu finden, um überhaupt Eintritt ins Deathkeep zu erlangen.

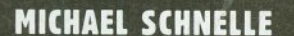
An diesem Punkt kommen Sie ins Spiel, wobei Sie sich gleich zu Beginn eine der drei Spielfiguren aussuchen. Diese unterscheiden sich durch ihre sechs »AD&D«-typischen Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz oder Charisma. Der Zwerg beherrscht den Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig, während die Magierin von Anfang an über einige der 21 Zaubersprüche verfügt. Dazwischen liegt der Halbelf, der sowohl etwas Magiebegabung, als auch physische Kampfkraft mitbringt.

Nachdem Sie sich dann noch für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden haben, geht es in das erste dunkle Gewölbe. Dort müssen die nötigsten Waffen und Rüstungen gefunden werden, bevor man sich an die weitere Erkundung der Dungeons wagen kann.

Denn schon bald tauchen die Monster auf, die allesamt in Echtzeit und mit Hilfe von Tastatur oder Maus bekämpft werden. Sie dürfen 36 verschiedene Gattungen der fiesen Dungeon-Ureinwohner erledigen. Jeder Sieg bringt ein paar Erfahrungspunkte, die im weiteren Verlauf für verbesserte Charakterwerte und mehr Lebensenergie sorgen. Droht die Lebenskraft einmal auszugehen, frischen unterwegs gefundene Heiltränke und Nahrungspakete den Energiebalken wieder auf. In bestimmten Bereichen der Verließe lassen sich verbrauchte Zaubersprüche regenerieren. Das ist auch dringend nötig, denn alle der rund 25 Gewölbe mit je acht Etagen sind bis unter die Decke mit Ungeheuern und Fallen gespickt. (mic)



Die automatisch mitgezeichnete Karte ist ziemlich unübersichtlich.



MICHAEL SCHNELLE ★★

Bei Deathkeep haben sich die Entwickler bemüht, eine Einheit zwischen typischen Rollenspielelementen und 3D-Ballerei zu basteln. Das ist jedoch nicht ganz gelungen. Denn wozu braucht ein Monsterschlächter Charismawerte? Zudem vermisse ich sehr schmerzlich echte Rätsel. Die Hüpf- und Springeinlagen zerren an den Nerven des Spielers. Dazu kommt die unexakte Steuerung, die Tastatur und Maus nicht trennt und beim kleinsten Rucken für unbeabsichtigte und oftmals tödliche Bewegungen sorgt. Zudem wird die in den Texturen sehr grobe Grafik, vor allem bei beweglichen Elementen, von ein paar unschönen Bildfehlern heimgesucht. Schade eigentlich, denn ein paar nette Ideen bietet Deathkeep schon: So sind Monster durchaus nicht auf einen Raum beschränkt, sondern öffnen Türen selbständig, Eisbahnen sorgen für unfreiwillige Rutschpartien und die Levels sind vertrackt, aber interessant aufgebaut. Jedoch lassen grobe Schnitzer wie die pausenlosen Angriffe, auch wenn das Inventory aufgerufen wurde, und das unübersichtliche Automapping das Spiel letztlich zum Fall für Sammler werden.

DEATHKEEP

Hersteller:	SSI	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★★

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen




Der Knüller!
Hard Line
Deutsche Version
DM 59,99

CD-ROM

7th Guest	DA	19,99
5th Musketeer	DV	67,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
Abuse	DV	67,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV	69,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Arcade Amerika	DV	79,99
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	DV	69,99
Bad Mojo	DV	79,99
Baldies	DA	69,99
Baphomets Fluch	DVx	74,99
Batmann Forever	DA	78,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	49,99
Blood and Magic	DV	i.V.
Blown Away	DV	74,99
Caesar 2	DV	74,99

CD-ROM

Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	54,99
Hugo 3	DV	64,99
Indy Desktop Adv.	DV	24,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
John Madden Football 96	DAx	79,99
Kingdom of Magic	DV	69,99
Lemmings Paint Ball	DA	29,99
Living Ball	DA	44,99
Load Star	DAx	77,99
Mad TV 2	DVx	74,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	DV	69,99
Magic the Gathering	DVx	97,99
Manic Karts	DA	29,99
Master of Antares	DV	84,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Mega Pack 5	DA	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
Monopoly	DV	59,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Central Intelligance	DAx	74,99
Chronomaster	DA	69,99
Civilisation 2	DV	79,99
Civil War General	DVx	79,99
Comix Zone	DV	49,99
Command & Conquer	DV	79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	DVx	89,99
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Congo	DA	67,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	DV	78,99
Cronicle o. t. Sword	DV	74,99
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	DV	69,99
Cybermage	DV	79,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 3	DVx	39,99
Death Gate	DV	74,99
Deathline	DV	39,99
Defcon 5	DV	74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	69,99
Die Schlümpfe	DV	69,99
Deep Space Nine	DV	i.V.
Der Planer 2	DV	69,99
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	DA	78,99
Descent 2 Missionbuilder	DA x	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	DV	i.V.
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Discworld	DV	74,99
Duke Nukem 3 D	DA	77,99
Dungeon Keeper	DVx	79,99
Earth Siege 2	DV	79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Ecco the Dolphin	DV	54,99
Elisabeth 1	DVx	87,99
Elisabeth 2	DV	89,99
Extreme Games	DA	49,99
F1 Manager	DV	69,99
Fantasy General	DV	69,99
Fast Atack	DV	64,99
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Firefight	DA	59,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Grand Prix 2	DV x	97,99
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel	DV	77,99
Gene Wars	DVx	79,99
Hardball 5	DA	79,99
Hard Line	DV	59,99

Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Olympic Games	DA	67,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Orion Burger	EVx	67,99
Panzergeneral 2	DA	49,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA Bowling	DAx	49,99
PGA European Tour	DA	79,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Powerplay Hockey	DA	59,99
Privateer	DV	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	EV	i.V.
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Raymann	DA	59,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Return Fire	DV	79,99
Return of Arcade	DA	i.V.
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99
Rise of the Robots 2	DA	69,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	DV	69,99
Shell Shock	DV	59,99
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	DA	74,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Space Bugs	DV	64,99
Space Hulk WIN 95	DA	79,99
Speed Haste	DA	59,99
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Star Trek Klingon	EVx	67,99
Stonekeep	DV	84,99
Star Wars Collection	DV	54,99
· Rebell Assault 1		
· X-Wing		
· Star Wars Screensaver		
S.T.O.R.M.	DV	79,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	DA	69,99

Unsere Hit`s!

MEGA RACE 2
Erscheinungstermin ca. 28.07.
Deutsche Version
nur DM 54,99

URBAN RUNNER
Deutsche Version
nur DM 87,99

Elisabeth 2
Deutsche Version
nur DM 89,99

S.T.O.R.M.
Deutsche Version
nur DM 79,99

Command & Conquer 2 "Red Alert"
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Erscheinungstermin Ende August!
Deutsche Version
nur DM 89,99

Space Hulk "The Blood Chapter"
Deutsche Anleitung
nur DM 79,99

Wing Commander III
Deutsche Version
nur DM 34,99

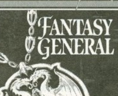


Zork Nemesis
Deutsche Version
nur DM 84,99

TO SHIN DEN
Der PLAY-STATION Knüller auf PC-CD ROM
Deutsche Version
nur DM 64,99

Ripper
Deutsche Version
nur DM 79,99

F1 Grand Prix 2
Deutsche Version
Erscheinungstermin ca. Mitte Juli!
nur DM 97,99



Fantasy General
Deutsche Version
nur DM 69,99

CD-ROM

Terra Nova	DVx	69,99
Terminator Future Shock	DV	69,99
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DVx	74,99
Think X	DVx	39,99
This Means War	DV	74,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	69,99
Time Commando	DV	i.V.
Tilt	DA	51,99
To Shin Den	DV	64,99
Tomcat Alley	DV	51,99
Top Gun	DV	79,99
Torrins Passage	DV	79,99
Track Attack	DV	67,99
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Urban Runner	DV	87,99
Vollgas	DV	54,99
Viking Conquest	DVx	67,99
Virtual Snooker	DA	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warhammer	DV	69,99
Warh. Dark Crusador	EV	i.V.
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:	DV	69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2		
• Lands of Lore		
Wing Commander 4	DV	99,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Zorck Nemesis	DV	84,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Alone in the Datk 1	DV	24,99
Armored Fist	DV	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Caesar 1	DA	19,99
Chewy ESC from F5	DV	34,99
Civ Net	DV	49,99
Civilization	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusade	DV	19,99
Daedalus Encounter	DV	24,99
Das schwarze Auge 1	DV	24,99
Das schwarze Auge 2	DV	24,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	DV	34,99
Fifa Soccer 95	DV	29,99
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Formula One Grand Prix	DA	34,99
FX-Fighter	DA	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	49,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Iniana Jones 4	DV	29,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Knights of Xentar	DV	29,99
Lands of Lore	DV	34,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	29,99
Magic Carpet 2	DV	39,99
Maniac Karts	DA	29,99
Master of Magic	DV	34,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
Nascar Racing	DA	24,99
NHL Hockey 95	DA	29,99
Noctropolis	DV	34,99
PGA Golf WIN	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99

weitere Angebote

Populus + Power Mong	DA	34,99
Privateer + Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	DV	24,99
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command. + Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	DV	29,99
U.F.O.	DV	39,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Wing Armada	DA	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing	DV	29,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Prügelspiel für Anfänger und Fortgeschrittene

PRAY FOR DEATH



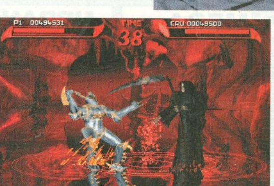
Hier zeigt Anubi gegen Uriel einen seiner Special Moves.

Kampf der Prügelspiele am PC: Polygon-Streiter fighten gegen Render-Charaktere. Nicht nur Konsolenumsetzungen drängen dabei ins Kampfgetümmel, sondern auch spezielle PC-only Produktionen.

Während es im Genre von Polygonkämpfern (echte 3D Grafik) gerade so richtig boomt, schickt Virgin vorberechnete Recken in die harte Konkurrenz.

Auf den Befehl von Gevatter Tod persönlich treffen sich in »Pray for Death« die Seelen der besten Kämpfer aller Zeiten zum Turnier in hochauflösenden Szenarien. Derjenige, der sich in allen Begegnungen durchsetzt, trägt mit dem Sensenmann im wahrsten Sinne den Kampf seines Lebens aus.

Etwa zehn verschiedene Spielmodi stehen Ihnen im Hauptmenü zur Auswahl. Je nachdem, ob Sie allein oder gegen menschliche Mitspieler antreten, können Sie sich in einer Liga behaupten, Mannschaften bilden oder sich im Story Modus nach oben kämpfen. Zehn höchst unterschiedlich orientierte Kampfhähne stehen zur Auswahl und jeder trägt seine Duelle in einer exakt auf ihn abgestimmten Arena aus. Anubi prügelt sich seiner ägyptischen Herkunft entsprechend in Pyramiden, der Kung-Fu-Fighter Jan Fun im asiatischen Dojo und der Roboter Painbringer in einer Art Labor. Die Hintergründe sind aufwendig animiert und mit Spiegeleffekten oder durchsichtigen Flächen ausstaffiert. In Matches von einer, drei oder fünf Runden jeweils einstellbarer Dauer (30, 60, 90 Sekunden oder unendlich) prallen stark voneinander abweichende Techniken aufeinander. Vor dem Kampf werden noch kurz draufgängerische Sprüche geklopft. Dann schwingt Wolfrich der Wikinger beispielsweise gnadenlos seinen Hammer gegen die grazil anmutende Uriel, welche sich mit ihren messerscharfen Klingen zu wehren weiß.



Wer sich bis nach oben durchgekämpft hat, tritt gegen den Tod höchstpersönlich an und trägt sich nach einem Sieg in die Highscore-Liste ein.



Unmittelbar vor dem »tödlichen« Endgegner geht es gegen den unangenehmen Zeitgenossen Pain, der seinem Namen alle Ehre macht.



Ein Unterwasserkampf gehört zu den nur per Cheatcode anwählbaren Extras.

Neben beinahe einem Dutzend Spezialattacken beherrscht jeder Protagonist einen Todesstoß und einen sogenannten »Idiot Move«, mit dem der Gegner tüchtig veräppelt wird. Murgan, der Centaur, nimmt dabei seinen Kopf wie einen Helm ab. Darunter kommt ein Comic-Kopf zum Vorschein, der Grimassen schneidet. Am Ende einer Auseinandersetzung bekommt der Sieger in nicht weniger als neun Kategorien Punkte. Dazu gehören die Trefferquote, verbleibende Zeit oder jeweils angewandte Spezialtechniken. Der Verlierer bekommt in bis zu fünf Continues die Chance zur Revanche. Wer einen Modus durchgespielt hat, erhält zur Belohnung Cheatcodes. Korrekt eingegeben, bewirken sie Extras wie zum Beispiel Unterwasserkämpfe. Neben einigen Details lassen sich auch die genreüblichen Blutspritzer abschalten. Das Spiel unterstützt das Gravis Gamepad. Auf der CD finden Sie 13 Audio-Tracks. (ms)

MONIKA STOSCHEK ★★★

Was an diesem Spiel begeistert, sind die wirklich abwechslungsreich und fein gestalteten Szenarien, in welchen die Charaktere zuschlagen. Im Zusammenwirken mit der Musik ergibt sich ein stimmiges Ambiente. Nur die vorberechneten Bewegungen der Akteure wirken nicht so geschmeidig wie die der polygonen Prügelkonkurrenz. So schrammen die zehn Kämpfer haarscharf an vier Sternen vorbei. Zwar klappt die Steuerung weitgehend zufriedenstellend, wer jedoch gesteigerten Wert auf naturgetreue Simulation der Kampftechniken legt, wird mit den Animationen nicht glücklich. Sie sind etwas stereotyp und teilweise steif. Wer sich schwerpunktmäßig mehr an schönen Arenen als an realistischen Animationen erfreut, kann sich die Prügelknaben von Pray for Death ruhig mal für ein Kämpfchen ins Haus holen.

PRAY FOR DEATH

Hersteller:	Virgin	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC, nacheinander)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

Spiele-Test

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : komplettdeutsch
7: Sammlung — 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersysteme GmbH

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 Hour	d	3	59.-
Abuse	d	1	66.-
Adams Family Pinball	d	1	64.-
ADI Kinderlernprogramme	d		a.A.
Afterlife*	e/d	3	79.-
AH-64D Longbow	d	2	84.-
Airbus A 320 II*	d	2	74.-
Alien Trilogy*	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires*	d	8	84.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Arcade Amerika	d	1	79.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
Atripolis 2097*	d	3	69.-
Azrael's Tear*	d	3	69.-
Bad Day on Midway	e/d	3	74.-
Bad Mojo	d	3	69.-
Baldies	d	2	65.-
Baphomets Fluch*	d	3	74.-
Battle Arena Toshinden*	d	1	69.-
Battle Beast	e/d	1	89.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	69.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	79.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Bioforge Gold	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blown Away	d	3	79.-
Burning Steel 4	e/d	8	45.-
Braindead 13	d	3	64.-
Caesar 2	d	8	77.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
Civilisation 2	d	8	79.-
Civil War General*	d	8	84.-
CivNet	d	2	55.-
Colony Wars 2492	d	8	55.-
Comix Zone	d	1	49.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Congo	e/d	1	69.-
Crusader - No Remorse	d	2	65.-
Cyberia 2	d	1	74.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	65.-
Cyberjudas	e	3	79.-
Daggerfall*	d	5	79.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
Deadline	e/d	2	39.-
Death Gate*	e	1	69.-
Deathkeep (Win95)*	e	1	69.-
Der Planer 2*	d	2	74.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diablo*	d	2	79.-
Die Fugger 2	d	2	74.-
Die Hard Trilogie*	e/d	1	89.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Discworld	d	3	74.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Earthsiege 2 (WIN 95)	d	8	79.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Ecco the Dolphin	d	1	51.-
Elisabeth 1*	d	2	89.-
ESPN Extreme Games	e/d	1	55.-
Evocation	d	3	69.-
F1 Grand Prix 2*	d	2	99.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fantasy General*	d	8	69.-
Fast Attack	d	1	66.-
FIFA Soccer 96	d	4	65.-
Firefight*	e/d	1	64.-
Football Pro	e/d	4	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gender Wars*	d	1	77.-
Gene Machine*	e/d	3	59.-
Gene Wars*	d	8	84.-
Golden Gate Killer (WIN CD)	d	3	69.-
Grand Prix Manager	d	2	55.-
Hardball 5	e/d	2	79.-
Hardline*	e/d	1	59.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-

CD SPIELE

Hexagon Kartell*	d	2	99.-
Hexen Win 95	e/d	1	69.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e/d	1	29.-
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	69.-
Into the Void*	d	8	77.-
Kick Off 96'*	e/d	4	59.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Martini Racing*	d	2	79.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Monopoly	d	8	55.-
Moto X*	e/d	1	79.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed Special*	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality	d	3	74.-
Offensive	d	8	79.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Panzer General II (W95)	e/d	8	69.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2*	e/d	3	89.-
Pole Position	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	e/d	3	75.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Saturn und CD-i. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Power Play Hockey	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web (Win95)	d	2	55.-
Quake*	e/d	1	89.-
Rayman	d	1	49.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Renegade 2	e/d	1	59.-
Ripper	d	3	79.-
Schleichfahrt*	d	2	84.-
Shell Shock	d	2	65.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2+Shirt	d	3	84.-
Space Hulk 2*	e/d	1	79.-
Spud*	d	3	65.-
Spycraft	e	3	69.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Star Trek Klingeons	e/d	3	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
S.T.O.R.M.	e/d	2	74.-
Syndicate Wars*	d	2	84.-
Terra Nova	d	1	79.-
Tie Fighter (SVGA)	d	1	77.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	75.-
This Means War!	d	8	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
T-MEK*	d	1	79.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	49.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner*	d	2	69.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtua Fighter PC*	e/d	1	77.-
Virtual Snooker	e/d	4	79.-
Vollgas	d	3	59.-
War College	d	8	64.-
War Hawk (W95)	e/d	2	59.-
Warhammer Dark Crusader*	e/d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	99.-
Witchhaven 2*	e	1	89.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-

Angebote

7th Guest	e/d	3	19.-
Alone in the Dark 1	d	3	22.-
Ascendancy	d	2	55.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dune II	d	3	29.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Fields of Glory	d	8	29.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	39.-
FX Fighter	e/d	1	33.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Hi-Octane	e/d	2	29.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Island Casino	e	sam	39.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
Nascar Racing	d	1	24.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
PGA Tour 486 Classic	d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
US Navy Fighter + Data CD*	d	2	29.-

CD-Bundles

DSA Schwarze Auge Bundle (Das Schwarze Auge 1, 2 und 3)	d	3	79.-
Command & Conquer Bundle (Command & Conquer 1 + Ausnahmezustand)	d	8	99.-
Mega Pack 5 (10 Top Games)	e/d	1	79.-
Duke Nukem Bundle (Duke Nukem 3D + Level CD)	e/d	1	99.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	49.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur 14.90

Hardware

Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	269.-
Soundblaster AWE 32 PNP IDE	399.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro / durchsichtig	49.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	159.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Dungeon Keeper *
Halten Sie sich die Helden vom Leibe !!
Netzwerkfähig bis 7 Spieler !
Komplett deutsch — nur 79.-

Top - Spiele auf CD ROM

Duke Nukem 3D Level CD
Über 100 neue Level
Anleitung deutsch — nur 29.-

DSA 3 *
Das Schwarze Auge 3
Schatten über Riva
Komplett deutsch — nur 44.-

Urban Runner *
Der Sierra-Krimi zum Sonderpreis !
Komplett deutsch — nur 69.-

Crusader - No Remorse
Cybermage Darklight
FIFA Soccer 96
Komplett deutsch — je nur 65.-

Wing Commander 3 *
Bioforge *
Hattrick Platinum *
Komplett deutsch — je nur 33.-

Duke Nukem 3D
The DIG
Zork Nenesis *
Komplett deutsch — je nur 79.-

Chronicles of the Sword
Riddle of Master Lu
Shannara / Z*
Komplett deutsch — je nur 74.-

Conquest of the New World
Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch — je nur 75.-

Warcraft 2 79.-
Expansion-CD 29.-
Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Komplett deutsch — zus. nur 99.-

Scenariomania
350 Warcraft 2, 89 Command & Conquer, 62 Descent Level, 34 Städte Sim City 2000
Komplett deutsch — nur 25.-

F1 Grand Prix 2 *
Thrustmaster T2 & F1 GP 2 nur 299.-
komplett deutsch — nur 99.-

Rayman Top Gun
Euro Action Soccer
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch — je nur 49.-

Quake*
Der Nachfolger in SVGA ist fertig !
Auslieferung vor. 05.08.96
Jetzt bestellen !
komplett englisch — nur 89.-

Offensive BVB Borussia Dortmund
Managen, Trainieren und Spielen !!
Komplett deutsch — nur 79.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !

Prügelspiel für Fortgeschrittene und Profis

VIRTUA FIGHTER PC

Sega startet unter dem Namen »Sega PC« eine Serie von Spielautomatenumsetzungen für PCs. Diese schnellen 3D-Actionspiele sind aber erst für Pentium-PCs geeignet. Für die geplante Reihe scheinen die Polygon-Prügler von »Virtua Fighter PC« als Vorkämpfer bestens ausgerüstet.



Hier bekämpfen sich die Geschwister Sarah und Jacky.

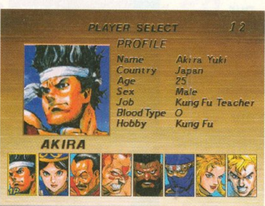


Völlig verschiedene Kampfstilrichtungen vertreten der Wrestler »Wolf« und der Japaner »Akira«.

Das albernste an Prügelspielen ist meist ihre an den Haaren herbeigezogene Story. Bei »Virtua Fighter« wurde zumindest nicht versucht, mit aller Gewalt irgendwelche mystischen Komponenten einzubauen. Es geht schlicht darum, welcher Kämpfer alle anderen wegputzt und somit sich und seiner Stilrichtung zu Ruhm und Ehre verhilft.

»Virtua Fighter PC« ist eine aufgebohrte Mischung aus den Spielhallenversionen von Virtua Fighter und Virtua Fighter Remix. Außerdem sind zusätzlich der Team-Battle-Mode und der Watch-Mode aus Virtua Fighter 2 enthalten.

Welchen der fünf Modi Sie starten wollen, müssen Sie zu Beginn auswählen. Wer vor allem Wert auf stilistisch saubere Kämpfe legt, sollte sich für den Ranking-Mode entscheiden. Mit jedem besiegten Opponenten erlangen Sie hier den nächsthöheren Kyu-Grad, also den nächsten Gürtel. Diese Art des Fortschrittes entspricht dem japanischen Gurtsystem für Kampfsport. Sogar der korrekte japanische Ausdruck für die jeweilige Stufe ertönt in Sprachausgabe. Es geht hierbei nicht nur darum, daß gesiegt wird, sondern auch um das wie. Wer immer mit ein und derselben Technik draufhaut, sieht sehr schlecht aus gegen einen Filigrantechniker, der viele Special Moves beherrscht und anwendet. Neben Sieg-Punkten werden auch Punkte für den Kampfstil gegeben. Einem »Zertifikat«, das am Ende eingeblendet wird, können Sie entnehmen, welche Stufe Sie erreicht haben, und erhalten außerdem noch Tips fürs Weiterkommen.



Hier sehen Sie alle Kämpfer im Überblick. Vom jeweils angewählten ist ein Steckbrief eingeblendet.

Im Arcade-Modus prügeln Sie sich auf herkömmliche Art gegen alles und jeden durch. In einer Bonus-Runde wartet am Ende eine neunte Gegnerin namens Dural. Diese metallene, roboterhafte Kämpferin beherrscht sämtliche Special Moves der übrigen Kombattanten und stellt somit eine ganz besondere Herausforderung dar. Nach dem Endkampf werden Ihre sämtlichen Qualifikationsmatches mit der Replay-Funktion wiederholt.

Im sogenannten Team-Battle-Mode können Sie gegen einen Freund antreten, wobei jeder sich drei oder fünf Kämpfer für seine



Die Perspektiven ändern sich je nach Kampfsituation, so daß sich Sarah und Lau fast Auge in Auge gegenüberstehen.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

So virtuell wie der Titel es suggerieren mag, sind die Kämpfer in Virtua Fighter gar nicht. In hoher Auflösung mit allen Details sehen die Polygonprotze auch ohne 3D-Grafikkarte wirklich gut aus. Vor allem ihre Bewegungen sind, verglichen mit denen einiger Genrekollegen, recht realistisch ausgefallen. Soviel Opulenz hat leider ihren Preis, was die Hardware-Anforderungen angeht. Daß auf spektakuläre Blutspritzer bei Treffern verzichtet wurde und das Gegenüber durch seine Reaktion zeigt, wie stark die Schlagwirkung war, bewirkt noch mehr Realitätsnähe. Liebe zur Genauigkeit zeigt sich auch bei der Sprachausgabe, wenn die Kämpfer etwa in Siegerpose halbwegs verständlich japanische Wortfetzen von sich geben. An der geschickten Simulation des Kampfgeschehens beeindruckt außerdem das enorme Repertoire an weit über 400 Schlagvarianten von nur acht Kombattanten. Allerdings muß klar gesagt werden, daß das Erlernen der Moves ganz schön an den Kräften zehrt und selbst im Easy-Modus die Gegner hart im Nehmen sind. Geübte Prügler sollten die Herausforderung annehmen, Einsteiger könnten hingegen überfordert sein.



Die Kämpfer verfügen nicht nur über ein beträchtliches Schlagrepertoire, sondern auch über Wurftechniken.



In der niedrigeren Auflösung von 320 mal 240 Bildpunkten bröckelt die schöne Fassade natürlich etwas ab.

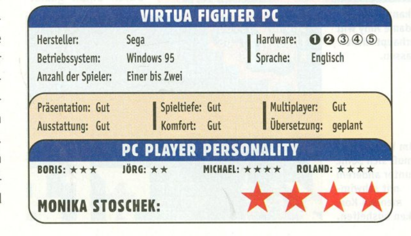
Mannschaft aussuchen darf. Diese treten dann im System »Jeder-gegen-jeden« an.

Im »Watch-Mode« dürfen Sie sich mit den Techniken der einzelnen Konkurrenten vertraut machen, indem Sie sie in den Schaukämpfen dieses Modus genau beobachten. Das ist vor allem hilfreich, wenn Sie sich im Anschluß Ihren Prügelknaben aussuchen. Es stehen acht Leute zur Auswahl, welche die verschiedensten Stilrichtungen beim Kampf bevorzugen und höchst unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen. Der Chinese »Lau Chan« zeichnet sich beispielsweise durch spitzfindige Fußfeger aus und auch der Ninja »Kage« gehört mit seinen mehrfachen Flick-Flacks eher zu den Technikkünstlern. »Jeffrey«, der bullige Australier sowie der stämmige Wrestler »Wolf« greifen eher mit geradlinigen Schlägen an und »Akira« befördert seine Feinde wie ein Rammbock gnadenlos von der Matte. Blondschopf »Jacky« ist mit einigen fiesen Tricks vertraut. Die Vertreterinnen der holden Weiblichkeit wie die flinke »Pai« oder »Sarah« müssen mangelnde Nehmerfähigkeiten natürlich durch schnelle Reaktion und Wendigkeit ausgleichen. Neben den Standardbewegungen wie Kicken, Boxen und Springen, verfügen die Jungs und Mädels über diverse Wurf- und Bodentechniken. Dazu gehören so unangenehme Dinge wie dem Gegner erst die Füße wegzuziehen, um ihm anschließend mit beiden Beinen auf den Bauch zu springen. Zum Glück gibt es auch ein paar Möglichkeiten, derart böswilligen Attacken zu entkommen, indem der Angegriffene sich kickend aus der Gefahrenzone rollt. Neben solchen Kombinationen werden natürlich jede Menge Special Moves in die Arena gezaubert. Dazu bedarf es allerdings einiger Übung mit dem Joystick oder Joypad, von denen laut Hersteller all die unterstützt werden, die unter Windows 95 funktionieren. Die Tastatur sei nur den hartgesottenen unter Ihnen empfohlen. Bei allen stilistischen Unterschieden in der Kampftechnik haben die Streithähne eines gemeinsam: Es gibt keine Waffen und es fließt kein Blut. Verloren hat wie immer derjenige, dessen Energiebalken zuerst futsch ist, oder der nach Zeitablauf weniger Kraftvorrat hat. Aber auch wer unfreiwillig oder durch Gegnereinwirkung den Ring verläßt, zieht den Kürzeren. Ein Replay führt Ihnen die letzte Technik beim glorreichen Sieg oder der schmachvollen Niederlage nochmals vor Augen. Endet eine Auseinandersetzung unentschieden, müssen Sie sich auf verkleinerter Matte einem schnellen Entscheidungsmatch stellen. Sämtliche Kämpfe werden durch rasante Kamerazooms und wechselnde Perspektiven ansprechend in Szene gesetzt.

Die Kampfbedingungen dürfen Sie in einem umfangreichen Optionsmenü festlegen. Neben der Rundenanzahl (eine bis fünf) und ihrer Dauer in Sekunden (von zehn bis sechzig oder unendlich) haben Sie vorab Einfluß auf die Kraft Ihres Schützlings. Sie können den Energiebalken in fünf Stufen einstellen. Auch bei der Stärke der Gegner können Sie einen von vier Levels anwählen. Wenn Sie im Arcade-Modus spielen, lassen sich darüberhin-aus die (unendlichen) Continues aus- oder anschalten. Ein weiteres Menü ermöglicht Ihnen Einstellungen von Kameraposition, Hintergrund, Bildhelligkeit sowie hoher oder niedriger Auflösung (640 x 480 oder 320 x 240). Außerdem lassen sich Details wie Kämpfer- und Arenatexturen oder die Bildwiederholungsrate bei den Charakterbewegungen regulieren, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. (ms)



Wenn Sie im Arcade-Modus alle Kämpfe erfolgreich absolviert haben, stehen Sie der Roboterfrau Dural gegenüber, die jedoch schwer zu besiegen ist.



VIRTUA FIGHTER PC

Hersteller:	Sega	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SONIC PC

Wer ist blau, stachelig und sehr schnell? Segas Maskottchen »Sonic the Hedgehog« sorgte bisher ausschließlich auf der »Mega Drive«-Konsole für Ruhe und Ordnung. Jetzt gibt der Renn-Igel seinen Einstand auch auf Pentium-PCs.



Dr. Robotnik wartet am Ende jeder Welt mit einer unheilverkündenden Apparatur auf Sonic.

Eigentlich sollte es nur ein netter Ausflug zu dem kleinen Planeten werden, der in jedem zweiten Monat über dem Nimmerleins-See auftaucht. Als der blaue Igel Sonic jedoch mit seiner Freundin Amy dort ankommt, sieht er den einst so hübschen Planeten mit einem Metallwirrwarr überzogen und mit einer gigantischen Kette an einen Felsen geschmiedet. Obendrein wird dann auch noch Amy entführt. Dahinter kann eigentlich nur einer stecken: der fiese Dr. Robotnik, dessen liebster Zeitvertreib es ist, die armen unschuldigen Bewohner von Sonics Welt in Robotersklaven zu verwandeln. Sonic macht sich auf den Weg, um Amy zu retten und Robotnik in seine Schranken zu verweisen.

Zum Glück sind Spiele nicht immer so haarsträubend wie ihre Story. Vom Spielablauf her ist »Sonic PC« genau das gleiche wie »Sonic CD« auf der »Mega CD«-Konsole von Sega. Lediglich die Musik wurde ausgetauscht und die Grafik minimal bunter, ansonsten ist alles gleich geblieben: Sonics Hauptaufgabe besteht darin, »nur« den Ausgang des Levels zu finden. Dies versuchen die auf dem Boden und in der Luft herumschwirrenden Schergen von Dr. Robotnik zu verhindern. Sonic darf diese auf keinen Fall berühren, sonst ist ein Igelleben verloren. Bei jedem Sprung rollt er sich allerdings zu einem für die Gegner gefährlichen blauen Ball zusammen. Durch einen gezielten Hüpfer kann Sonic die Viecher ausschalten. Außerdem kugelt er sich auf Wunsch auch auf dem Boden zusammen und vollführt einen Blitzstart, der ebenfalls die Gegner matt setzt.

So schön kann Liebe sein: Igeldame Amy will Sonic überhaupt nicht mehr loslassen.



Im Wasserlevel muß sich Sonic unter anderem mit schwimmenden Korken aushelfen.

Die Levels wimmeln vor witzigen Apparaturen und Hindernissen. So gibt es instabile Bodenflächen, die unter Sonic einstürzen. Schwebende und schwingende Plattformen befördern ihn über Abgründe, und Sprungfedern schleudern ihn quer durch die Levels. Stachelige Hindernisse sollte er grundsätzlich nicht berühren, Loopings durchläuft er nur mit ausreichender Geschwindigkeit. Schalter öffnen Türen, und zerbrechliche Wände kann Sonic durch einen Hüpfer zertrümmern. In anderen Levels geht es unter Wasser weiter, wo alle Bewegungen wie in Zeitlupe erscheinen. Im Wasser können auch Igel nicht atmen; alle paar Sekunden muß Sonic also Luft holen. Entweder gelangt er zur Oberfläche, oder er wartet auf besonders große Luftblasen,

HENRIK FISCH ★★★★

Du meine Güte, was habe ich die fünf Sonic-Teile auf dem Mega-Drive und dem Mega-CD gespielt. Um so erfreulicher war es für mich, als »Sonic PC« eintraf. Sega hat es tatsächlich geschafft, eine 99-prozentige Umsetzung von der CD-Version des Mega Drive auf den PC hinzubekommen. Sonics rasantes Rennen, die gigantischen, in alle Richtungen scrollenden Levels, die Sounds, sogar die in mehreren Ebenen scrollenden Wolken sind fast ganz genau so wie beim Mega Drive. Aber eben nur fast, denn der Perfektion steht meiner Meinung nach Windows 95 im Weg. So passiert es, daß das Spiel mal eine Sekunde lang stoppt, weil Windows plötzlich einfällt, auf der Festplatte herumzuswappen. Auch beim Wechsel der CD-Musikstücke bleibt das Spiel kurz hängen. Bei einem Adventure würde ich das noch einsehen. Bei Sonic hat das aber den Effekt, als würde der rasende Igel immer wieder eine Vollbremsung durchführen. Ansonsten: Nach wie vor ein Spiel der Sonderklasse. Wer Jump-and-Run-Spiele mag, mindestens einen Pentium/90 besitzt und darauf Windows 95 installiert hat, der sollte zugreifen.

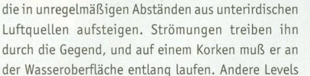


Unter Wasser können Igel nur mit Hilfe von Luftblasen atmen.



Wenn der Rennigel mit mehr als 50 Ringen ins Ziel geht, darf er sich in einem Extra-Level weiter austoben.

Die Extras für Sonic (von oben): zehn Extra-Ringe, schneller Laufen, Schutzschild für einen Treffer, generell unverwundbar.



die in unregelmäßigen Abständen aus unterirdischen Luftquellen aufsteigen. Strömungen treiben ihn durch die Gegend, und auf einem Korken muß er an der Wasseroberfläche entlang laufen. Andere Levels sind wie gigantische Flipper aufgebaut. Bumper und Sprungplattformen schleudern ihn hier kreuz und quer durch die Gegend. Natürlich gibt es jede Menge Extras, die an vielen offensichtlichen und versteckten Stellen verteilt sind. Auffälligster Bonus-Gegenstand: die goldenen Ringe, die Sonic deutlich hörbar mit einem »Klingeling« einsammelt. Nach einhundert eingesackten Ringen gibt es ein Extraleben. Mit mindestens einem Ring im Gepäck kann Sonic außerdem einen Gegner berühren, ohne daß er sein Leben verliert. Allerdings springen ihm dann alle gesammelten Reifen in einer beeindruckenden Fontäne davon. Weiterhin gibt es Monitore mit zusätzlichen Extras. Der Ringe-Monitor versorgt Sonic mit zehn zusätzlichen Goldringen. Ein Turnschuh läßt ihn gewisse Zeit schneller laufen und mit dem blauen Schild kann er genau einen Treffer einstecken. Die sternenförmige Abschirmung macht ihn sogar generell für eine kurze Zeit unverletzlich. Außerdem gibt es den kleinen Sonic, der ihm ein Extraleben beschert. Die schönsten Extras sind meistens an unzugänglichen Stellen deponiert. Sonic ist sich also nie so ganz sicher, ob ihn ein gewagter Sprung nun mit einem Extra beglückt oder ihn nicht in eine unangenehme Situation bringt.

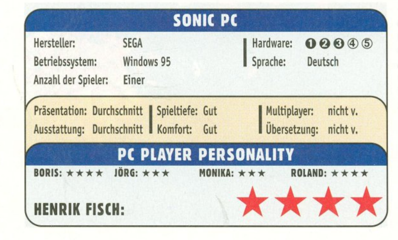
Damit ist das Repertoire des Spiels aber noch nicht ausgeschöpft: Im Level verteilt gibt es Schilder, die mit »Past« oder »Future« beschriftet sind. Wenn Sonic eines dieser Schilder berührt und eine gewisse Zeit lang mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend läuft, teleportiert ihn das Spiel in eine andere Zeitzone. Je nach berührtem Schild landet er dann in der Vergangenheit oder der Zukunft, wo der jeweilige Level geringfügig anders aufgebaut ist. So kommt er zum Beispiel an Ringe oder Extra-Monitore heran, die vorher in den anderen Zeitabschnitten durch ein Hindernis blockiert waren.

Für besiegte Gegner, Berührungen mit Bumpern und andere Ereignisse gibt es Punkte. Alle 50 000 Punkte ist dann ein weiteres Extraleben fällig. Geht ein Leben dann doch mal verloren, setzt Sonic beim zuletzt berührten Laternenpfahl seinen Befreiungsversuch fort. Insgesamt darf er sich nicht länger als zehn Minuten für einen (im Sonic-Jargon »Act« genannten) Level Zeit lassen. Geht ihm die Zeit aus, ist ein weiteres Leben verloren. Sind diese endgültig verbraucht, ist das Spiel beendet, wobei die PC-Version aber den letzten gespielten Level speichert.

Schafft er dagegen eine Spielstufe, gibt es für die gesammelten Ringe und Bonus-Zeiten nochmals Punkte. Auch hier ist dann bei 50 000 eingesammelten Boni ein Extraleben fällig. Wenn Sonic mit mindestens 50 Ringen in den blauen Taschen ins Ziel geht, erscheint außerdem ein großer, goldener Ring, durch den hindurch es in eine Bonus-Welt geht. Hier muß Sonic schwebende UFOs zertrümmern. Wenn er innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits alle UFOs erledigt, erhält er einen der sieben Zeitsteine zurück. Nur mit allen sieben Steinen kann er dann Dr. Robotnik im Endspiel ein für alle Mal den Garaus machen.

Insgesamt gibt es sieben Levels, die jeweils in drei »Acts« aufgeteilt sind. Im dritten Act einer jeden Welt wartet Dr. Robotnik mit einer ominösen Apparatur auf Sonic. Nur wenn Sonic diese Maschine zerstört, gelangt er in die nächst höhere Stufe. Das Spiel besitzt insgesamt 21 witzige Levels, die Sonic jeweils in den drei unterschiedlichen, leicht veränderten Zeitabschnitten durchläuft. Außerdem gibt es eine weitere »Time Attack« genannte Spielart, in der ein Abschnitt auf Zeit durchlaufen werden muß.

Technik-Tip: Die »Pentium only«-Warnung auf der Packung sollte ernst genommen werden: Ohne Pentium stürzt das Programm gnadenlos ab. Und Windows 95 wird ebenfalls benötigt, eine DOS- oder Windows-3.1-Version wird nicht mitgeliefert. Der Vollbild-Modus ruckelte bei uns mehr als der Fenster-Modus – dies kann bei anderen Grafikkarten aber auch anders sein. **(hf)**



SONIC PC

Hersteller:	SEGA	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★★

HENRIK FISCH: ★★★★

Actionspiel für Fortgeschrittene

FIREFIGHT



Zwischen uns und dem von rechts angreifenden Gegner explodieren gerade mehrere Minen.

Bildschirmfüllende Explosionen und munter vor sich hin brennende Ruinen geben diesem Action-Spektakel seinen Namen.

Der Einfallsreichtum von Softwaredesignern scheint stark begrenzt zu sein: Wenn Sie eine Strichliste über diejenigen Spiele der letzten drei Monate geführt hätten, die in einer konzernbeherrschten Faustrecht-Zukunft angesiedelt sind, wäre Ihnen mittlerweile sicherlich die Tinte ausgegangen. Der Hintergrund von »Firefight« fällt exakt in dieses Originalitätsvakuum, und auch der Inhalt läßt schlimmes befürchten: In einem schießfreudigen Schwebegleiter kämpfen Sie vor einem in alle Richtung scrollenden Parallax-Hintergrund gegen zahlreiche Bad Guys.

Glück gehabt: Die Ausführung des Ballerspiels hebt es wohltuend vom – auf PCs allerdings auch nicht gerade übermäßig genialen – Konkurrenzfeld ab. Wie man es von einem Electronic-Arts-Programm mittlerweile erwarten kann, ist vor allem die Präsentation gelungen. Sie schlagen sich durch insgesamt 18 Sololevels, sobald einer geschafft ist, kann er beliebig oft wiederholt werden. Weshalb? Nun, beim ersten Durchspielen werden Sie kaum alle Secrets finden, die an abgelegenen Stellen versteckt sind.

Der Name des Programms, wörtlich übersetzt »Feuerkampf«, kommt nicht von ungefähr.

Im Gegensatz zur gewohnten Auftragsbeschreibung des Actionspielers (die da lautet: »Fliege von unten nach oben und bombardiere jeden Quadratzentimeter!«) gibt es bei Firefight so etwas wie Missionen. Zu Beginn des Einsatzes melden sich einige Kumpane (die uns gegenüber dummerweise alle weisungsberechtigt sind) per Portrait und funkspruchverzerrter Sprachausgabe zu Wort. »Hey, in diesem Sektor werden vier Wissenschaftler gefangen gehalten, rette sie mal eben kurz. Von den ersten beiden kennen wir den Aufenthaltsort, die anderen mußt Du selbst finden!« Andere Szenarios verlangen das Einsammeln von Kisten, Ausschalten einiger Reaktoren oder eben – der schönen Tradition folgend – einen alles zerstörenden Rundumschlag.

Die einzelnen Levels sind recht groß geraten und werden meistens sektorweise abgearbeitet. So kann etwa der Weg zum nächsten Abschnitt von einer unüberwindbaren Felswand versperrt werden. Unüberwindbar? Nicht, wenn Sie vorher einen Sprengmeister einsammeln und an der vorgegebenen Stelle absetzen. Nun bleiben Ihnen wenige Sekunden, um sich in Sicherheit zu bringen – danach ist die Flugbahn frei. Zum Einsammeln einer Person oder Material kreist man einige Sekunden darüber, von einer Art Magnetfunktion unterstützt. Während dieser kurzen Zeitspanne sollte halt nicht gerade ein benachbarter Laser- oder Raketenturm feuern ...



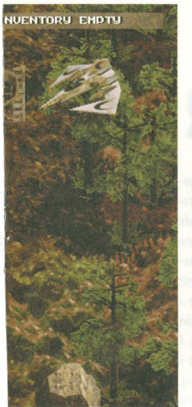
Multiplayer-modus: Nach dem Abschießen seines gelben Adversarius schnappt sich das rote Schiff die Kanister.

JÖRG LANGER ★★★

Für ein Actionspiel bietet Firefight nahezu alles, was man sich wünschen kann: schöne Grafik, viele Explosionen, halbwegs intelligente Gegner und große, relativ abwechslungsreiche Levels. Durch die sachte angedeutete Missionstruktur (Miniaufgaben, sektorenweises Abarbeiten der Levels) fühlt man sich nicht so eingeschränkt wie beim typischen Links-rechts-Scroller.

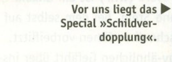
Technisch ist das Spiel nicht perfekt – auf einem Pentium 120 bleibt man zwar von hartem Ruckeln verschont, doch der Bildschirminhalt wird schubweise gescrollt. Die auf den ersten Blick prachtvolle Grafik erweist sich als stellenweise extrem unübersichtlich, ohne Radar wäre man aufgeschmissen. Etwas mickrig finde ich die Zahl der Waffen: Auch wenn es fünf zusätzliche Extras gibt, sind sechs Standardwummen nicht gerade viel – zumal man nach zwei oder drei Einsätzen alle gesehen hat. Trotzdem: ein kurzweiliger Mittagspausenfüller, bei dem man immer wieder gerne einen Level weiterspielt.

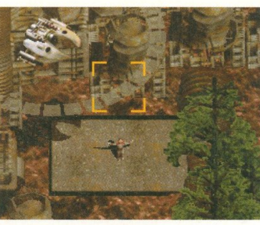
Spiele-Test



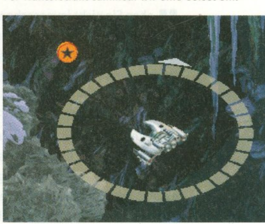


Selbst bei niedriger Auflösung und abgeschalteten Details macht sich Fire Fight noch gut.


Vor uns liegt das ▶ Special »Schildverdopplung«.



Per Traktorstrahl sammeln wir eine Geisel ein.



Die Steuerung des eigenen Raumschiffs erfolgt am besten per Tastatur, aber auch Joysticks werden unterstützt. Man fliegt nach vorne oder hinten, kann sich drehen und seitwärts schweben – bei einem 3D-Actionspiel würde man zu letzterem »Strafing« sagen. Sehr passend, denn die Anwendung ist fast dieselbe; so gleitet man etwa aus einem Versteck hervor, läßt zwei Granaten los und flitzt zurück, um nicht selbst von der folgenden Explosion beschädigt zu werden. Nach einiger Zeit erarbeitet man sich für jeden Gegnertyp bestimmte Manöver: Um Lasertürme fliegt man heftig ballernd im Uhrzeigersinn herum, Raketen entgeht man durch eine flotte Kehrtwendung, und den Attacken eines energiefressenden Nahkampfschiffs weicht man zur Seite hin aus. Es gibt sechs Waffen, zu denen man Munitionspacks in zwei Größen findet. Angenehm sind die beiden zielsuchenden Raketensysteme – aufgrund der Größe der Sprites und der Unübersichtlichkeit mancher Levels feuert man gerne einmal ins Blaue hinein. Um die restlichen Wummen gezielt einsetzen zu können, verfügt man über eine Radarvorrichtung: Um das Raumschiff herum befindet sich ein Band, das mit Balken die Richtung und ungefähre Entfernung anzeigt, in der sich Gegner befinden. Zusätzlich weist ein Dreieck den Weg zum nächsten Missionsziel. Neben den normalen Waffen darf man Power-Ups einsammeln, um den Schutzschild wieder aufzuladen. Außerdem gibt es fünf »Inventargegenstände«, die man zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzt. Zwei dienen der Stärkung des Schilds, einer macht das Schiff für kurze Zeit unsichtbar und ein weiterer löst eine »Smart bomb« aus. Zu guter Letzt gibt es Minen, die nach ihrem Aussetzen durch Schüsse oder Vorbeifliegen zur Detonation gebracht werden.

Neben den Solomissionen befinden sich sechs spezielle Mehrspielerszenarien auf der CD. Bis zu vier Weltraumpiloten dürfen teilnehmen, jeder benötigt eine eigene CD. Bei der ersten von zwei Varianten geht es darum, eine bestimmte Zahl an Abschüssen zu erreichen. Nachdem es einen erwischt hat, fängt man wieder bei Null an, während der Gegner mit seinem vollbestückten Arsenal weiterfeuert. Die zweite Variante hat zum Ziel, herumliegende Oktaeder einzusammeln und damit auf der eigenen Basis zu landen. Zu dumm, daß man die Kanister stückweise (bei Beschuß) oder auf einen Schlag (beim Ableben) wieder verliert – ein langwieriges, letztendlich demotivierendes Hin und Her ist die Folge. Trotz einiger Einstelloptionen (etwa der Zeit, die bis zum neuerlichen Auftauchen eines Extras verstreicht) verliert der Multiplayerreigen schnell wieder an Reiz. Dennoch gibt es nette Szenen – manche Grafiken verdecken Raumschiffe und Minen, was kleine Hinterhalte ermöglicht. Die Auflösung und Detailfülle dürfen Sie herunterschalten. Das Spiel läuft nur unter Windows 95, über eine DOS-Version wird noch nachgedacht. (la)



In dichtem Getümmel sorgt eine Smart bomb für freie Sicht.

FIREFIGHT

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WORLD RALLY FEVER

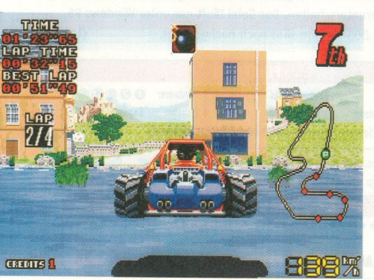
Einmal um die ganze Welt - bei rasanten Rally-Fahrten quer durch alle Kontinente kommt am PC Konsolenstimmung auf.

Haben Sie nicht immer schon einen verstohlenen Blick auf das Videospiel Ihres kleinen Neffen oder des alten Konsolenfans aus Ihrem Freundeskreis geworfen? Bekommen Sie feuchte Augen, wenn Sie im Fernsehen Werbung für »Ridge Racer« oder andere schnelle Rennspiele sehen? Dann gibt es frohe Kunde: »World Rally Fever« (WRF) ist ein unkompliziertes Rennen über Stock und Stein, bei dem selbst auf 486ern die Landschaft rasend schnell an Ihnen vorbeiflitzt. Bei WRF gilt es, in einem Buggy-ähnlichen Gefährt über insgesamt zehn verschiedene Strecken zu brausen. Diese sind rund um den Globus verteilt – landen Sie beim Rennen auf einem der ersten drei Plätze, so geht es weiter ins nächste Land. Die Pisten sind allesamt unterschiedlich und bieten Ihnen typische »Attraktionen« des jeweiligen Ortes. So finden Sie in Frankreich neben Mauern von Weingärten auch mal eine Herde Schafe auf der Fahrbahn, ein altes Skelett und Kakteen im Wüstenstaat Utah oder Palmen und Meeresbrandung auf Hawaii. Sie können zu Anfang des Rennens aus insgesamt drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Dabei müssen in jeder Stufe vier Strecken abgefahren werden, eine vierte Stufe steht erst dann zur Auswahl, wenn Sie alle vorigen Kurse mit Bravour gemeistert haben. Da vier mal vier eigentlich 16 wäre, es aber nur zehn Kurse gibt, sind manche leicht abgewandelt doppelt zu befahren. Das Fahrgefühl ist gewöhnungsbedürftig – der Wagen driftet in Kurven je nach Fahrer und Untergrund etwas schwammig nach links und rechts ab. Damit ist man aber schnell vertraut, und es kommt ein echtes Rallye-Gefühl herüber.

Eine taktische Komponente bringt die Auswahl des Fahrers. Dewey D. aus den USA lenkt extrem sicher um die Kurven, während Matthias aus deutschen Gefilden höhere Geschwindigkeiten erreicht. Noch schneller fährt nur Banner aus Tibet, halb Mensch, halb Yeti, der als solcher nur rudimentäre Lenkmanöver beherrscht. Alle acht Spielfiguren werden im Anime-Stil eines japanischen Comics grellbunt und mit großen Kulleraugen dargestellt. Dazu passend geben sich auch die Menüs und die fetzige Musik – man glaubt wirklich, vor einem Videospiel zu sitzen. Damit das Rennen nicht zu einfach wird, wenn Sie einen guten Fahrer ausgewählt haben, liegen auf den Strecken allerlei Hindernisse herum, die Ihren Wagen bei einer Kollision abbremsen und so wertvolle Zeit stibitzen. Wenn Sie also nicht gerade durch einen Fluß fahren, gegen einen LKW prallen oder ein paar Schafe durch die Luft



Schlechtes Wetter in Frankreich: Die Schafe fliegen schon so tief.



In Schottland hilft oft nur ein beherzter Sprung über den Fluß.

ROLAND AUSTINAT ★★★

Die umwerfend schnelle und detailreiche Grafik hat es mir angetan. Man glaubt wirklich, jemand hätte heimlich eine Konsole an den Monitor angeschlossen. Auch auf kleinen PCs sausen die Kurse nur so an Ihnen vorbei, und im Hintergrund tummeln sich S-Bahnen oder Heißluftballons. Dazu gibt es herrlich röhrende Motoren und rasante Musikstücke von der CD.

Wer WRF zum ersten Mal spielt, wird sich noch etwas über das schwer driftende Fahrverhalten in den Kurven wundern. Nach wenigen Runden hat man sich allerdings daran gewöhnt und hat Zeit, sich an den Feinheiten der Strecken zu ergötzen. Fliegende Schafe in Frankreich oder klaffende Abgründe, die sich in New York auftun, sorgen für Stimmung. Leider gibt es nur zehn verschiedene Strecken, und auch ein Mehrspielermodus ist nicht vorhanden. Sie dürfen immer nur alleine auf die Piste, obwohl das Spiel nach einem Split-Screen-Modus geradezu schreit. Ein Übungsmodus wurde von den Programmierern nicht vorgesehen. Haben Sie es also geschafft, sich auf so exotische Rennstrecken wie die in Hawaii oder New York vorzukämpfen, sollten Sie damit rechnen, diese nicht im ersten Anlauf zu schaffen und nach einem einzigen Continue wieder bei der ersten Bahn an den Start zu gehen. Mir persönlich wäre ein Paßwort wichtig gewesen.




Ampel, nein Danke! In Tokio kreuzen LKWs Ihre Fahrt.

schleudern wollen (auch wenn es riesigen Spaß macht), sollten Sie immer bereit für einen beherzten Sprung mit dem Vehikel sein. Unterwegs finden Sie ab und zu ein paar Extras. Ein Turbo-Antrieb beschleunigt beispielsweise den Wagen, mit einer Bombe »bremsen« Sie gegnerische Autos. Wenn Ihnen ein Gegner zu dicht im Nacken sitzt, werfen Sie einfach eine Sperrholzkiste ab, die den Verfolger dann kurzfristig kaltstellt. Einen Mehrspieler- oder Netzwerkmodus sucht man vergebens, und auch Paßwörter zum gezielten Anspringen höherer Levels gibt es nicht. Sie fahren immer gegen sieben Computergegner, die in fortgeschrittenen Spielstufen nicht von schlechten Eltern sind und Sie schon einmal beherzt aus der Kurve drängen. (ra)



Überholmanöver im Tunnel – der Computerfahrer drängt den Spieler an die Wand.



Hoppla, was ist das? Ein Dinosaurierskelett liegt in Utah auf der Bahn.

WORLD RALLY FEVER

Hersteller:	Bomico	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★

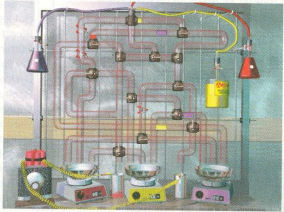
Denk- und Geschicklichkeitspiel für Einsteiger

BLOWN AWAY

Mit dem interaktiven Spiel zum passiven Kinofilm kommt Bombenstimmung auf. Endlich können Sie herausfinden, wie sich ein Sprengstoffexperte fühlt, wenn bei einer mißglückten Entschärfung sein Freund in die Luft fliegt.

Auf dem Xylophon muß in Senso-Manier Mancinis »Rosaroter Panther« gespielt werden.

Hollywood pur: Dunkle Gestalten sitzen in einem verräucherten Büro um einen Tisch. »Haben wir immer noch Rechnungen für diesen zwei Jahre alten Bombenlegerfilm offen?« knurrt ein deutlich untersetzter Mann. »Ja,« antwortet ein zweiter mit Schweißperlen auf der Stirn, offenbar für das Debakel verantwortlich. »Weder die Kino- noch die Videoergebnisse waren sonderlich gut. Aber ich habe schon eine Idee, wie wir in die schwarzen Zahlen kommen könnten.« Skeptisches Gemurmel. »Wir könnten aus der Story einen interaktiven Film machen: Wir nehmen einfach ein paar kleine Knobelaufgaben und mixen sie mit Videoaufnahmen, für die wir ein paar Szenen des Films mit unbekannten, billigen Schauspielern nachdrehen.« Nach langer Bedenkzeit grunzt der Studioboß: »Ok, versuchen wir es.«



Eins der wenigen cleveren Puzzle: Leiten Sie die Farben in die richtigen Gefäße.

So ähnlich muß die Geburtstunde von »Blown Away«, dem Spiel zum mittelprächtigen Actionstreifen, ausgesehen haben. Die Film-Story wurde im Spiel übernommen. Sie schlüpfen in die Rolle von Jim Dove, seines Zeichens oberster Bombenentschärfer der Polizei von Boston. Der mental leicht zersprengte Dynamitliebhaber Gaerity, den Jim noch aus der guten, alten Zeit in der IRA kennt, will neben Jims Partner Patrick, seinem Mentor Sam, seiner Freundin Robin und deren Tochter Lizzy noch halb Boston in die Luft jagen. Zu diesem Zweck bastelt er eine Menge explosiver Fallen, die rechtzeitig entschärft werden müssen. So weit, so gut. Das Spiel beginnt nach einer nicht ganz ordnungsgemässen Entschärfung im Krankenhaus. Hier gibt es gleich das erste von insgesamt 24 Puzzlen zu lösen. Gegen die Zeit muß der Code der Zimmertür geknackt werden. Netterweise öffnet sich die Tür nicht nach Eingabe des richtigen Codes, Sie müssen die komplette Zeit abwarten und den Code immer wieder angleichen, da der Computer ihn in regelmäßigen Abständen durcheinanderbringt. Anschließend gibt es ein Video von Patrick zu sehen, dann geht es auf in Jims wohlgerendertes Heim. Hier hat Gaerity einen Spielautomaten plaziert, der auf wirre Art Hinweise für das weitere Vorgehen gibt. Das Spiel versinkt nun in schönster Routine: Video anschauen, dann Puzzle lösen, wieder Video anschauen ...

Blown Away ist weitgehend in Deutsch, englische Fragmente erschweren gelegentlich unnötig die zum Lösen der Puzzles benötigte Zeit. Die Präsentation mit schicken Videos und sorgsam gerenderten Grafiken, Bombasto-Musik von der CD und pfiffigen Soundeffekten läßt die Rätsel noch primitiver aussehen. Auch wenn mal eine Person in die Luft fliegt, ist das Spiel nicht verloren. Es wird dann lediglich deren Bild in Jims Wohnzimmervitrine diskret verhüllt. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★

»Müssen wir immer wieder das Gleiche und Gleiche machen?« Und: »Willst Du mich verarschen?« Das fragt uns der Bombenleger. Ich gebe die Frage gern an Magellan weiter. Was soll das alles? Die Qualität der Videos ist sehr gut, die Schauspieler verstehen ihr Handwerk. Aber das reicht leider nicht für ein gutes Spiel.

Das plakative »KOMPLETT DEUTSCH!« auf dem Titel mag vielleicht Nationalisten erfreuen (es muß natürlich »Komplett in Deutsch« heißen), stimmt dann aber doch: Komplett in Deutsch ist das Spiel nämlich nicht. Zu oft findet sich bei den Rätseln eine englische Vokabel. Wer zum Beispiel beim Buchstabenpuzzle keine guten Englischkenntnisse besitzt, guckt in die Röhre und muß es durch stumpfes Probieren lösen.

Obendrein ist das Spiel nicht sonderlich komplex. Nach einem halben Tag hatte ich es zu 90 Prozent durchgespielt, wie mir die in einem Menü frei anwählbaren Rätsel verraten haben. Leider geht durch diese freie Anwahl die Motivation vollständig auf Grundeis. Schade. Puzzles wie das Farben-Sortierspiel sind gar nicht mal so übel, warum wurde deren Qualität nicht durchgezogen? Hirnlose »Senso«-Spiele oder ein »Memory« für Arme passen eher auf eine drittklassige Shareware-CD aus der Grabbelkiste.



BLOWN AWAY

Hersteller:	Magellan Intertainment	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

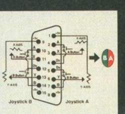
Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: 

AlfaTwin



Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt AlfaTwin" (PC Spiel 6/96)

„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich gelöst!" PC Player 7/96

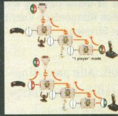
„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus" betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.

„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.

BEST BUY

★★★★☆

„Best Buy" award in U.K. „CD ROM Today" magazine June Issue 1995



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

Geschütztes Gebrauchsmuster

Alfa Twin Pressestimmen:

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
CD ROM today 6/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin."
DOS/V 3/96

Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.– empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."
PowerPlay 9/95

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst… das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte."
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin… schon im letzten Jahr sorgte die Joystickweiche für Aufsehen in England."
PC-Spiel 6/96

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

„…sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien…
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern… bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos."
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze…"
PowerPlay 7/96

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knoperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulenstr.67
28195 Bremen
0421/167393

Copy-und Computer Shop
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/55055

Cross Computer System GmbH
Kornebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Vesalia Computer Gerda Does
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02852/9140-10 (-11)

Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg
0203/478650

Viewcom
Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr.95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mithildenstr.10
50259 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str.16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str.17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreisstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

Point of Media
Marstall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr.17-19
73092 Heiningen
07161/94321-0

PC Fun Computerspiele Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Game It!
Schellenbergstr.44
87435 Kempten
0831/51167-0

CD-CENTER
Dennerstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770-83

CD-CENTER
Heuwaagstr. 20
Erlangen

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhrorten Str.9
46049 Oberhausen
0208/201788

Großhändler
Groß Electronic
Passauerstr. 13
94133 Röhrnbach
08582/9605-0

Vertrieb Schweiz
AHA CD-ROM Spiele+
3662 Seftigen
033 457001

Vertrieb Österreich
A.R.T. Computeranimation GmbH
Feldstraße 13
3300 Amstetten-ÖSTERREICH
07472/635660



AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

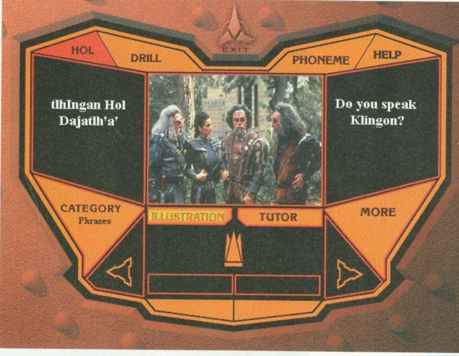
Händleranfragen erwünscht



Interaktiver Film für Einsteiger

KLINGON

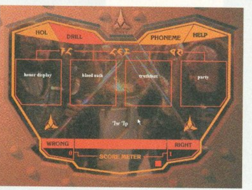
Der Star-Trek-Kult und seine bizarren Blüten: Für »tlhIngan Hol« (klingonisch) gibt es mittlerweile ein eigenes Wörterbuch. Die Steigerung dieser Extravaganz ist ein neues Spiel, bei dem Sie »denken, reagieren und sprechen« wie ein Klingone.



Statt dem großen Latinum ein kleines Klingonum? Um im interaktiven Film bestehen zu können, ist erst mal büffeln angesagt.

Unseriösen Gerüchten zufolge arbeitet die Softwareindustrie an einem wissenschaftlichen Projekt. Durch die Veröffentlichung qualitativ abfallender Programme soll die Toleranzgrenze von Fans der populären »Star Trek«-Fernsehserien getestet werden. Die Frage hinter der Versuchsreihe: Wieviel Schrott schlucken die gutmütigen Trekkies der schönen Lizenz wegen?
Auf das solide Adventure »A Final Unity« und den deutlich zäheren SF-Krimi »Deep Space Nine: Harbinger« folgt mit »Klingon« das mit Abstand merkwürdigste Spiel seit ewigen Sternzeiten. Nachdem man Serien-Schauspieler Jonathan Frakes schon nicht davon abhalten konnte, bei einigen TV-Folgen Regie zu führen, überließ man dem Jungen auch den Director-Stuhl für einen »interaktiven Film«. Klingon bietet ein rund 90 Minuten langes, linear verlaufendes Video. Drake durfte eine Horde schwer kostümierter Akteure vor der Kamera herumscheuchen, die als überzeichnete Klischee-Klingonen nicht mal Kinderschreck-Qualitäten haben: viel Geknurre und Zähnegefletsche, aber wenig Spannung. Das Geschehen wird aus der Sicht des Klingonen-Jünglings Pok gezeigt, der den Tod seines Vaters rächen und ganz nebenbei eine Konspiration im Hohen Rat aufspüren muß. Alle paar Minuten hält der Film an und Sie müssen per Mausklick eine richtige Entscheidung treffen. Ist die Wahl falsch, wird man lediglich ein Stück zurückversetzt. Es ist aber nicht möglich, die Handlung in eine völlig andere Richtung zu steuern.
Für die meisten Entscheidungen sind Kenntnisse klingonischer Kultur und einiger Sprachbrocken nötig. Die ziehen Sie sich am besten vorher im separaten Programmteil »Sprachlabor« rein. Ganz harte Fans lauschen gar dem gut 20-minütigen Audio-Schnellkurs »Power Klingon«. Immerhin läßt sich der Zwischenstand speichern; notfalls hat man den Film durch beharrliches Raten relativ flott durch. Solange es keine deutsche Version von Klingon gibt, sind jedenfalls sehr gute Englischkenntnisse Pflicht. **(hl)**

Als Standbilder wirken die Videosequenzen noch recht gefällig. Beim bildschirmfüllenden Abspielen unter Windows registriert der Betrachter aber softe Unschärfen.



Das Quiz ist nicht ganz so unbarmherzig wie ein Staatsexamen, prüft Ihre Klingonisch-Kenntnisse aber mit nüchterner Strenge.

HEINRICH LENHARDT ★

Der Alptraum des alternden Spieletesters: Ein unscharf dahinnudelnder Film, bei dem man alle paar Minuten mal eine Multiple-Choice-Entscheidung treffen darf. Wenn ein übellauniger Klingonenkrieger diese aufgeblasene Schluder-Software sehen würde, bräuchte sich das Programmierteam wohl keine Sorgen mehr um seine Altersversorgung zu machen ...
Erst müssen Sie Wissen und Redewendungen der Klingonen pauken, um dann gezielte Antworten zu geben. He, wird dieses Ding nicht als »interactive Adventure« vermarktet? Warum hat es dann unwesentlich mehr Interaktivität als ein Videofilm, bei dessen Betrachtung man öfters mal die Pause-Taste drückt? Sollten Spiele nicht Spaß machen? Und wieso soll ich meine Zeit mit diesem kleinen Fernsehspiel vergeuden? Das Leben ist zu kurz, um es bei Klingon zu verplempern.
Einzige Zielgruppe sind ultraharte Trekkies, die hier Filmmaterial zu sehen bekommen, daß nie über den TV-Schirm flimmerte. Angesichts dessen dürftiger dramaturgischer und schauspielerischer Qualität kann ich aber niemandem empfehlen, für diese dubiose C-Produktion viel Erdengeld locker zu machen.

KLINGON

Hersteller:	Simon & Schuster Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT: 

CD-ROM

Titel	Version	Preis
5th Musketeer	DV	69,95
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
Afterlife *	**EV**	**72,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Baldies	**DV**	**69,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer Editor	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**89,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**42,95**
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Der Reeder	DV	34,95
Descent 2	DV	89,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	**DV**	**V.mö.**
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die total verrückte Rallye	DV	36,95
Discworld	DV	76,95
Dogz	**DA**	**25,95**
Duke Nukem 3D	**DA**	**79,95**
Duke Nukem 3D Level-CD	**DA**	**19,95**
Dungeon Keeper *	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	**DV**	**94,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**74,95**
Fantasy General	EV	72,95
Fast Attack	**DV**	**69,95**
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Firefight	**DA**	**59,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	52,95
Hanse - Die Expedition (3,5")	DV	39,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Lemmings Paintball	**DA**	**32,95**
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Martini Racing	**DV**	**29,95**
Master of Orion 2 *	DV	86,95
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Megapak 5	**DA**	**84,95**
Monopoly	DV	59,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed	DV	79,95
NHL Hockey '96	**DV**	**79,95**
Normality Inc.	**DV**	**76,95**
Offensive	DV	82,95
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
Panzer General 2	DA	69,95
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Kurs-CD	DA	36,95
PGA Tour Golf '96		
Sawgrass Kurs-CD	DA	36,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Pole Position	**DV**	**92,95**
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quake	**DA**	**V.mö.**
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Ripper	DV	79,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	**DV**	**76,95**
Shellshock	**DV**	**76,95**
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DA**	**82,95**
Sim City 2000 CD Collection	DV	96,95
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Space Bucks	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Space Hulk (Win 95)	**DV**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	74,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Syndicate Wars *	DV	79,95
Teamchef	DV	86,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	**DV**	**77,95**
Theme Park + Transp. Tycoon	DV	56,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	**DA**	**72,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Transport Tycoom Deluxe	DV	86,95
Urban Runner	DV	89,95
Virtua Fighter	DA	V.mö.
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 4	**DV**	**99,00**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	32,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**
Gravis Game Pad		**37,95**
Gravis Analog Pro Joystick		**59,95**

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Monats-Hits:

AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	94,95
F1 Manager '96	DV	74,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Space Hulk (Win 95)	DV	79,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95

Endlich da!!!

Formula 1 Grand Prix 2	DV	99,95

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport DV 59,95
FIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Star Wars Collection DV 54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

✆ 02871-183088

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Wir führen auch PlayStation-Spiele.

Sonder-Angebote:

CD-ROM

7th Guest	DA	21,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Betrayal at Krondor	DA	22,95
Civilization	DV	37,95
Creature Shock	DV	21,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Elite 2	DV	22,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	37,95
Fritz 3	DV	39,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2	DV	22,95
Goblins 3	DV	22,95
Historyline 1914-1918	DV	22,95
Hollywood Pictures	DV	29,95

CD-ROM

Indiana Jones 4	DV	32,95
Indy Car Racing	DV	21,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 6	DA	22,95
King's Quest 7	DV	35,95
Lands of Lore	DV	32,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Magic Carpet	DV	29,95
Master of Magic	DV	37,95
NASCAR Racing	DV	24,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
PGA Tour Golf	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	37,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	37,95
Rebel Assault	DV	32,95

CD-ROM

Rüsselsheim	DV	22,95
Sam & Max	DV	32,95
Secret of Monkey Island 1	DV	24,95
Secret of Monkey Island 2	DV	24,95
Simon the Sorcerer	DV	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	26,95
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
T.F.X.	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Wing Commander 2	DA	29,95
Wing Commander Armada	DA	29,95

Wing Commander 3
DV 34,95
U.S. Navy Fighters
DV 29,95
Bioforge
DV 29,95
X-Wing Edition
DV 32,95
Jagged Alliance
DV 32,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

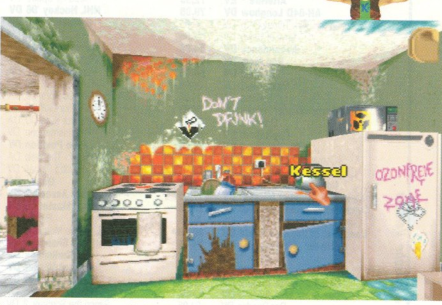
So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

NORMALITY INC.

Eine Palastrevolution im Adventuregenre. Gremlin, eine der ältesten englischen Softwarefirmen, schlägt sich mit ihrem neuesten Adventure auf die Seite von Widerstandskämpfern. Das Spiel und sein Held sollen vor allem durch ihr unkonventionelles 3D-Outfit für Aufruhr sorgen.

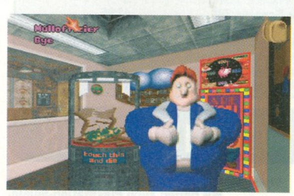


Bei genauerem Hinsehen findet sich auch in der unordentlichsten Küche noch ein brauchbarer Gegenstand.

Gehörte zu Ihrer Schullektüre auch George Orwell's »1984«? Dann dürfte Ihnen einiges an der Story von »Normality« sehr bekannt vorkommen: In Neutropolis, einer Stadt der nahen Zukunft, herrscht der böse Diktator Paul Nystalux mit seiner »Norm-Polizei« und erzwingt unter den Bewohnern Langeweile und Normalität. An allen Ecken und Enden befinden sich Überwachungskameras, oder argwöhnische Norm-Polizisten passen auf, daß ja nichts Ausgeflipptes die schöne Ruhe stört.

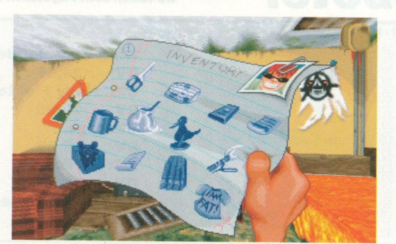
Ein Typ wie der Punker Kent, die Hauptfigur des Abenteuers, paßt natürlich absolut nicht ins Konzept einer solchen Regierung, und so bekommt er ihre Unterdrückungsmethoden in voller Härte zu spüren. Nach einer Art Gehirnwäsche aus dem Knast entlassen, landet Kent per Fußtritt im heimischen Appartment. Er wird dort unter Hausarrest gestellt und zu täglich 24 Stunden Fernsehberieselung verdonnert.

»Ein Herz für Punker« heißt folglich die Devise, mit der Sie in die Rolle von Kent schlüpfen und die Welt davor bewahren, in Normalität und Traurigkeit zu versinken. Ehrensache für einen Individualisten wie Kent, daß Sie dabei kein althergebrachtes Adventure-Szenario, sondern eine waschechte 3D-Umgebung wie in Actionspielen erwartet. Die verwendete, hauseigene 3D-Engine von Gremlin ermöglichte die Kombination von 3D-Objekten mit Animationen, die im Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden. Dabei werden Bewegungen aufgenommen und als Vorlage zur späteren Nachbearbeitung gespeichert. Anschließend können sie, um grafische Effekte ergänzt, ins Spiel eingebaut werden. Keine Angst: Mit Ausnahme der Full-Motion-Video-Sequenzen sind Sie im Spiel stets selbst aktiv.



Bei den Gesprächen sollten Sie immer alle Punkte abhaken.

Sie sehen alles aus Kents Perspektive und erforschen federnden Schrittes die Gegend. Wie seine Action-Kollegen kann der Held nach oben und unten sehen und sich frei in alle Richtungen bewegen. Mittels Point-and-klick-Steuerung geht er dabei den alltäglichen Tätigkeiten eines Abenteurers nach. Wenn Sie beim Scannen der Grafik mit dem Cursor fündig werden, erscheint nach

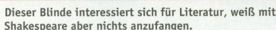


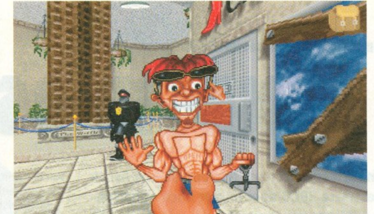
Wenn Sie auf das Koffersymbol klicken, öffnet sich das Inventar.

MONIKA STOSCHEK 

Selbst wenn Sie mit Punkern eigentlich nichts am Hut haben, aber mal wieder ein leicht abgedrehtes Adventure spielen wollen, sollten Sie dem sympathisch coolen Rotschopf auf jeden Fall aus der Klemme helfen. Abgesehen von dem Reiz, den dieses Abenteuer durch seine bislang genre-unübliche und abwechslungsreich gestaltete 3D-Umgebung ausübt, überzeugt es durch eine gediegene Story. Auch die überwiegend logischen Puzzles und witzigen Dialoge mit teils schrillen Charakteren halten bei Laune. Nette Zwischensequenzen tun ein Übriges. Nur die etwas umständliche Bedienung über das »Vodoo-Puppen-Menü« hätte einfacher gelöst werden können, und kleine Schwächen bei der Grafik wären sicher vermeidbar gewesen. Da sind gelegentlich einige Objekte zu grob definiert, und man muß beispielsweise einen riesigen Bogen um einen Baum gehen, der gar nicht so riesig ist. Desweiteren hätte ich mir etwas kürzere Ladezeiten gewünscht, wenngleich der Lade-Screen mit dem ungeduldigen Kent hierbei ganz tröstlich ist. Alles in allem nicht nur ein Fall für Revolutionäre, sondern auch für den »Normal«-Verbraucher.

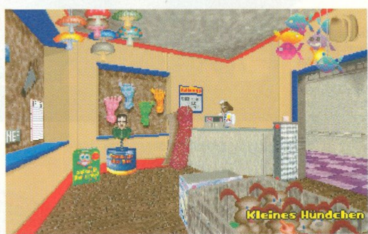



Dieser Blinde interessiert sich für Literatur, weiß mit Shakespeare aber nichts anzufangen.


Die Vodoo-Puppe dient als Menü für die Auswahl der Aktionen.

AUF DER CD-ROM

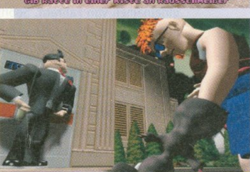
Ein Normality-Bildschirmschoner befindet sich auf der aktuellen CD-ROM dieser Ausgabe der PC Player plus.



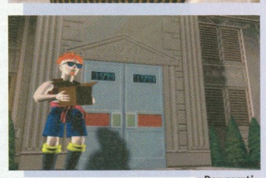
Der Spielzeugladen des Einkaufszentrums. (Hier in VGA und niedriger Detailstufe).

Betätigung der rechten Maustaste eine Voodoo-Puppe als Menü. Durch Beklicken ihrer Augen und Hände, oder von Mund und Bauch, lösen Sie Aktionen wie schauen, nehmen, verwenden, reden oder öffnen aus. Aufgenommene Gegenstände wandern ins Inventar, das als Koffer symbolisiert in der Bildschirmecke wartet. Zahlreiche Infos erhält der Revoluzzer, indem er sich mit diversen Charakteren unterhält. Aus Anklicksätzen wählen Sie, was er sagen soll, und schon plaudert der coole Kent munter in deutscher Sprachausgabe drauflos. Auf Wunsch gibt es dafür zusätzlich Untertitel. Zuerst muß der Held versuchen, unbemerkt aus seiner Wohnung zu fliehen, um sich frei in Neutropolis bewegen zu können. Während Sie Ihre Wege im Appartment und in der City zunächst sprichwörtlich Schritt für Schritt gehen, dürfen Sie später auf eine Stadtkarte zugreifen. In ihr sind alle Örtlichkeiten eingezeichnet, von denen Sie bis dahin im Spielverlauf Kenntnis erhielten. Sie wird nach und nach durch weitere Orte ergänzt, die Sie dann ebenfalls mittels Klick komfortabel erreichen und dann eingehender untersuchen können. Zu der teils ungewöhnlichen Umgebung gehören natürlich stilgerecht entsprechend schräge Objekte und Typen. In einer Möbelfabrik entdecken Sie beispielsweise Ausstellungsräume, in denen die Einrichtung nur auf die Wände aufgemalt wurden. Bei einem Fernsehsender behindert Sie ein lästiger Türsteher, und vor einem Einkaufszentrum bedauern Sie einen Blinden, der sehen kann. Das Abenteuer ist weitgehend linear aufgebaut und läßt ein Weiterkommen nur zu, wenn an einem Ort alles Wichtige erledigt ist. Sie müssen also beispielsweise zunächst die Flucht aus Ihrem Appartment schaffen, können sich erst dann um einen Job als Möbeltester bemühen und danach Gleichgesinnte finden, mit denen Sie den Aufstand gegen alles Stinknormale durchziehen. Es gibt jedoch durchaus Räume, die man mehrmals aufsuchen muß, um die Rätsel zu lösen. Die Puzzlekost im Einzelnen besteht überwiegend aus traditionellen Aufgaben wie in verschlossene Räume gelangen, mehr oder weniger abstruse Maschinen in Gang setzen oder Computercodes herausfinden. Lebensgefährlich ist das Abenteuer trotz aller Widrigkeiten nicht für den guten Kent. Schlimmstenfalls fliegt er in hohem Bogen die Treppe zum Einkaufszentrum runter, wenn er beim Klauen erwischt wird. Trotzdem können Sie, außer während der bildschirmfüllenden Zwischensequenzen, jederzeit speichern. Zudem gibt es eine Autosave-Funktion, mit deren Hilfe das Spiel in Abständen gespeichert wird, die Sie selbst festlegen können. Auflösung und Detailstufe lassen sich sogar während des Spiels umschalten. Als kleiner Gag ist ein Screensaver eingebaut, der den Raum, in dem Kent sich gerade befindet, rotieren läßt, wenn über einen gewissen Zeitraum keine Aktivität erfolgte. **(ms)**








Der garstige Türsteher fürchtet sich vor Ratten, was Kent schamlos ausnutzt!

NORMALITY INC.

Hersteller:	Gremlin	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ Michael: ★★★ ROLAND: ★★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

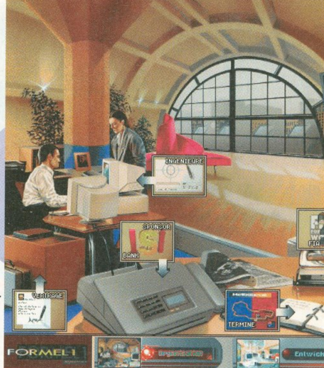
Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

F1 MANAGER 96

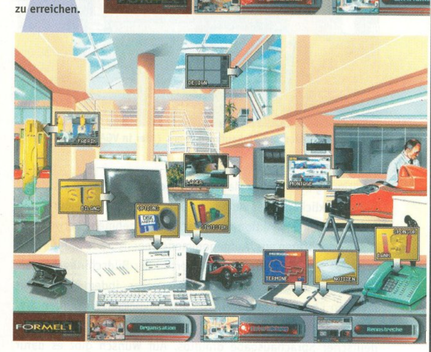
Nun ist es endlich soweit: Nach Microprose und Ascon zollt auch Software 2000 dem immer noch anhaltenden Formel-1-Fieber in Deutschland mit dem »F1 Manager 96« Tribut.

Also irgendwie ist es schon komisch: Bestimmte Spielegenres haben nur schubweise Konjunktur. Waren es letztes Jahr die Fußballmanager, so stürzen sich die Hersteller derzeit auf das Formel-1-Geschäft. Genauso wie die Konkurrenz »Grand Prix Manager« oder »Pole Position« kann auch die neue Wirtschaftssimulation »F1 Manager 96« aus Eutin dabei mit der offiziellen FOCA-Lizenz aufwarten. Die Authentizität in bezug auf die Originalnamen von Fahrern, Sponsoren und Rennställen ist damit gewährleistet. Einen solchen Rennstall zu verwalten, ist Ihre Aufgabe, wobei zu Beginn die freie Auswahl unter allen elf Bewerbern um die Weltmeisterschaft besteht. Damit legt man auch gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad fest, denn die ganz Großen wie Ferrari oder Benetton haben anfangs schon ein gut eingespieltes Team samt erstklassigen Fahrern zu bieten. Zudem stecken Sie sich selbst ein Spielziel wie eine bestimmte Plazierung, die Konstrukteurs-WM oder gleich den Dauer-Sieg in acht Jahren hintereinander.

Doch auch mit der besten Mannschaft wartet noch eine Menge Arbeit. Zunächst müssen Sie Verträge mit Reifen-, Benzin-, und Werkstofflieferanten abschließen. Dabei haben die verschiedenen Anbieter nicht nur unterschiedliche Qualitätsstandards zu bieten, sondern wollen auch mal mit bestimmten Werbeflächen auf dem Boliden bezahlt werden. Auf die haben es auch eine ganze Reihe weiterer Sponsoren abgesehen, wobei deren Spendierfreudigkeit zu Beginn nicht allzu groß ist. Deshalb müssen Sie genauestens abwägen, welche Wagen-, Helm- oder Overallfläche Sie zu welchen Konditionen anbieten. Besonders unwillige Geldgeber lassen sich durch gezielte Pressearbeit gnädiger stimmen. Ist die finanzielle Seite dann grob abgesichert, geht es daran, die Rennwagen aus einer Vielzahl von Teilen zusammenzusetzen. Egal ob Bodenplatte, Stoßdämpfer, Chassis oder Bremsen, jede der 15 Komponenten muß zunächst teuer auf dem freien Markt erworben werden. Jedes Teil hat seine ganz speziellen Eigenschaften, wobei zu den wichtigsten jeweils das Gewicht zählt. Damit Sie aber nicht schon zu Anfang den Überblick verlieren, wird ein Mittelwert sämtlicher Charakteristika jeweils in Form einer Sternchenwertung abgegeben. Haben Sie dann end-



Von der Zentrale aus werden die meisten wirtschaftlichen Aktionen ausgeführt.

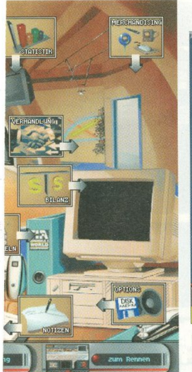


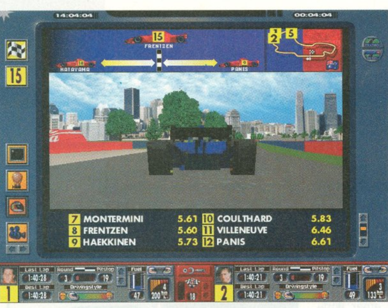
Im technischen Bereich sind Stationen wie das Lager, die Montagehalle oder der Windkanal zu erreichen.

MICHAEL SCHNELLE ★

Auf den ersten Blick kann der F1 Manager 96 voll und ganz überzeugen. Software 2000 ist es gelungen, einen goldenen Mittelweg zwischen Komplexität und Spielspaß zu finden. Im Gegensatz zu Microproses' »Grand Prix Manager« sehen die SVGA-Menüs recht hübsch aus. Die 3D-Streckenoptik würde einem Rennspiel zwar nicht zur Ehre gereichen, in einer Wirtschaftssimulation erfüllt sie ihren Zweck jedoch voll und ganz. Zudem ist die CD-Musik nett und Publikumsjohlen und Motorengedröhne sorgen für die richtige Atmosphäre. Der Konkurrent »Pole Position« von Ascon wird vor allem durch die übersichtlichere Handhabung abgehängt. Die Menüs sind logisch aufgebaut und ermöglichen fast immer das schnelle Hin- und Herschalten zwischen verwandten Stationen. Leider hat man in Eutin vor lauter Begeisterung und Liebe zum Detail die Endkontrolle wohl völlig vergessen. Wie sonst wäre es zu erklären, daß der F1 Manager in der ersten Verkaufsversion (V1.00) derart voller Fehler ist, daß das Ganze schon an Unspielbarkeit grenzt. So werden ganze Menüpunkte zwar in der Übersicht angezeigt, sind aber nicht oder nur durch Umwege, anwählbar. Zudem sind einige nicht ganz unwichtige Werte wie das zulässige Höchstgewicht der Wagen oder aber die relative Spitzengeschwindigkeit, auf die das kümmerliche Handbuch verweist, im Programm gar nicht verfügbar. Während des Rennens stimmen oft die Plazierungen nicht und bei Überholmanövern bewegen sich die Fahrzeuge durch einander hindurch. Diese Liste ließe sich endlos fortsetzten. Ein zu Redaktionsschluß eingetroffener Patch auf Version 1.05 bereinigte nur die gröbsten Mängel. Vor Abstürzen dann und wann bewahrt er immer noch nicht, weshalb F1 auch nicht komplett auf seinen Spielspaß durchgetestet werden konnte. Nein, diese Art von Sparpolitik, wo der Käufer als Alpha-Tester herhalten soll, kann und will ich nicht tolerieren und gebe dem F1 Manager bis zur Behebung sämtlicher Mankos die Niedrigstwertung. Gebt mir einen fehlerfreien, und dann rücke ich vielleicht sogar vier Sterne raus.

Spiele-Test





Das Renngeschehen aus der Sicht des Fahrers hat eine Macke: Die Plazierungen im unteren Drittel des Bildschirms weichen von denen am oberen Rand ab.

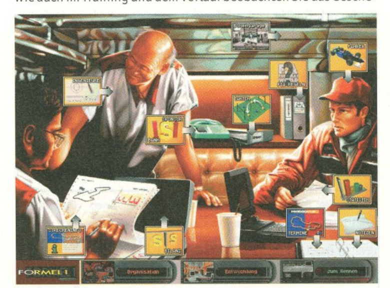


Für spendierfreudige Sponsoren gibt es viele Quadratzentimerter zu mieten.

Sehr übersichtlich und schön gestaltet wurde vor allem der Mechaniker-Bereich, wo über die untere Bildschirmleiste schnell zu allen wichtigen Menüs geschaltet werden kann.

lich Ihre beiden Boliden nebst T-Car zusammengebastelt, kann im Windkanal der Neigungswinkel der Spoiler und der Härtegrad der Stoßdämpfer optimiert werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt bei den ersten Probefahrten auf der Teststrecke.

Irgendwann geht es dann endlich zum ersten Rennen. Nachdem noch einmal allerletzte Korrekturen während der Trainingsrunden vorgenommen werden konnten, wartet als Feuerprobe der Qualifikationslauf. Spätestens hier merken Sie, daß der F1 Manager das neue Reglement mit nur einem Qualify pro Rennen konsequent anwendet. Nun müssen nur noch die Anzahl der Boxenstops, die zu wechselnden Reifen und die Menge des mitgeführten Sprits festgelegt werden. Danach erfolgt der eigentliche Start. Wie auch im Training und dem Vorlauf beobachten Sie das Geschehen über drei Monitore. Nummer Eins gibt Auskunft über Temperatur von Luft und Strecke, Luftfeuchtigkeit und Straßenzustand und Sonderereignisse wie Unfälle. Auf Nummer Zwei sind die aktuellen Plazierungen mit Rundenzeiten zu finden. Der dritte schließlich zeigt den Kurs aus der Vogelperspektive, worauf die eigenen Fahrzeuge und der Führende zu sehen sind. Detaillierter sind die 3D-Perspektiven, wo das Rennen entweder aus mehreren Streckenkameras, der Obenaufsicht mit allen Fahrzeugen oder aber dem Blick aus dem Cockpit jedes Piloten verfolgt werden kann. Läßt man die Boxenstops nicht automatisch erledigen, müssen bestimmte Icons innerhalb eines Zeitlimits angeklickt werden, damit keine kostbaren Sekunden verlorengehen.



Wer das Rennbüro ohne Absturz des ganzen Programms erreicht, wird sich über die nicht anwählbaren Menüs »Taktik« und »Termine« wundern.

Derart geübt können Sie sich als gewiefter Manager den professionelleren Aufgaben widmen. Haben Sie sich schon durch gute Ergebnisse einen Namen in der Branche gemacht, wäre ein Einstieg ins Merchandising-Geschäft zu erwägen. Je nach Nachfrage lassen sich lustige Tassen, Mützen oder Schlüsselanhänger an den Mann bringen. Wer Ingenieure einstellt, kann sich auch an die Konstruktion und Produktion eigener Bauteile wagen. Das erspart auf die Dauer eine Menge Geld, außerdem lassen sich gezielt Schwachstellen ausbügeln. Sollten Sie dennoch mal in einen kleinen finanziellen Engpaß schlittern, so hilft die obligatorische Bank gern mit einem Kredit weiter. **(mic)**



F1 MANAGER 96

Hersteller:	Software 2000	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

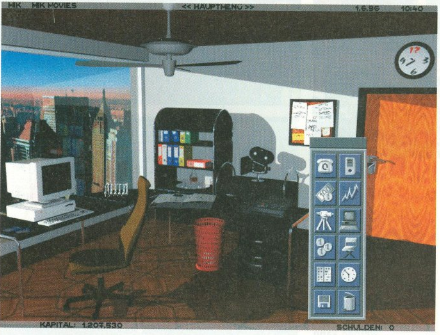
DER PRODUZENT

DIE WELT DES FILMS



Manöverkritik: Während der Film im Zeitraffer läuft (aber nicht im Bild zu sehen ist), erscheinen Kommentare des Kritikers.

Deutsche Software leidet immer noch unter dem Vorurteil, langweilig und ideenlos zu sein. Schuld an diesem Negativimage sind Programme wie »Der Produzent«.



Das Hauptmenü im klassischen Schreibtisch-Design: Von hier aus werden die meisten Aktionen ausgeführt.

Die eigentlichen Macher von Hollywood sind die Hauptfiguren in »Der Produzent«, einer Wirtschaftssimulation von »Games 4 Europe«. Ohne pfiffige Produzenten, die Gelder beschaffen und Filme in Auftrag geben, läuft in der Filmmetropole der Welt nämlich gar nichts.

Zum Spielstart wählen Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden sowie ein Einstiegsjahr zwischen 1985 und 2005. Danach finden Sie sich mit 750 000 Mark Startkapital im Büro der eigenen Produktionsgesellschaft wieder. Von dort aus gilt es, rundenweise komplette Filmproduktionen auf die Beine zu stellen. Dazu müssen Drehbücher erworben werden. Sie haben die Wahl aus etwa 6 000 Skripten in 15 Genres, zum Beispiel Krimi, Thriller oder Western. Zu Beginn können Sie sich aber nur die billigsten Drehbücher leisten. Begeistern Sie jetzt einen Regisseur und einige Stars als Schauspieler für das Projekt. Dabei wollen die rund 120 verfügbaren Kandidaten in Dialog-Menüs überredet werden. Deren Gehaltsforderungen stehen in direktem Zusammenhang mit der Höhe von jeweils vier Charakterwerten wie Erfahrung, Durchsetzungsvermögen oder Charisma. Nun müssen Sie nur noch eines von sechs Film- und vier Tonstudios anmieten und das Budget auf sechs Kategorien wie Spezialeffekte, Stunts oder Kulissen verteilen, um die Dreharbeiten zu starten. Unter Umständen verursachen Terminverzögerungen und Schwierigkeiten am Set zusätzliche Kosten, wobei man sich durch gutes Zureden oder ein Machtwort so manchen Ärger ersparen kann. Treffen Sie die richtigen Entscheidungen bei Zufallsereignissen, so verbessern Sie Ihr Ansehen bei Angestellten, Publikum und Mitbewerbern.

Das fertige Werk läßt sich auf vier verschiedene Arten vermarkten: Der direkte Einstieg ins Kino- oder Videogeschäft ist sehr kostenintensiv und risikoreich. Günstiger ist es, vor allem am Anfang, den Streifen ans Fernsehen, oder aber die Rechte am Masterband pauschal zu veräußern. Entscheidet man sich für die Direktvermarktung, muß Werbung in den Medien Fernsehen, Radio oder Zeitung geschaltet werden, zudem läßt sich mit der CD, dem Roman oder dem Spiel zum Film Extrakasse machen. Wer dann noch fleißig und erfolgreich weiter produziert, darf vielleicht auch mal an einer Talkshow teilnehmen oder gewinnt gar einen Oscar. Auf diese Weise erspart man sich den Gang zur Bank oder dem Kredithai. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★

Ich frage mich ehrlich, wer heutzutage noch eine graue Maus wie »Der Produzent« braucht. Hier findet sich wirklich kein einziges Feature, was nicht auch schon x-fach und vor etlichen Jahren von der Konkurrenz vorgemacht worden wäre. Die Menübilder sind trotz SVGA-Grafik ziemlich belanglos und selbst Sonderereignisse sorgen kaum für Abwechslung.

Außerdem sind die Kommentare der Sekretärin zu Beginn eines Arbeitstages an Dämlichkeit kaum zu überbieten (»Guten Morgen Chef. Irgendwie kneift mich heute mein Höschen!«). Spielerisch nerven die Dialog-Menüs auf Dauer und die wirtschaftlichen Möglichkeiten sind einfach zu stark eingeschränkt. Wieso kann man ein paar schlechte Filme nicht mit einem Knaller als Paket anbieten, wo sind die Gehaltsverhandlungen mit Mitarbeitern oder Sendeanstalten und warum kann in die eigentliche Produktion nicht mehr eingegriffen werden? Alles lauter Fragen, die »Der Produzent« nicht beantwortet.

DER PRODUZENT – DIE WELT DES FILMS

Hersteller:	Games 4 Europe	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Fünf (an einem PC nacheinander)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: 

Interaktive CD-Rom für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!

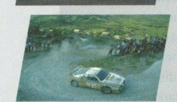
Inkl. MARTINI RACING-Version

BLEIFUSS

CD-ROM RACING-PREIS DM 29,–







MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video Formel 1, Endurance, Ralley, DTM, F1-Powerboat, Offshore
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater Audio Track
- Virtueller Fanshop in Apple Quicktime Virtual Reality (c)
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- High Resolution Fotos, Grafiken & Videosequenzen
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte

SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher Unterstützung von:





internet www.martini.de



BESTELL-HOTLINE
Telefon : 0180 51 51 651

Exklusiv-Vertrieb durch WARNER INTERACTIVE

Wirtschaftssimulation für Anfänger und Fortgeschrittene

ELISABETH I.



Auf der Übersichtskarte wird der nächste Zielhafen ausgewählt.

Die Programmierer von »Elisabeth I.« sind nicht die schnellsten; der offizielle Patrizier-Nachfolger hat sich über ein Jahr verspätet. Einem Spiel mit Warentermin-Geschäften sollte so was lieber nicht passieren ...

In grauer Vorzeit, als noch die sogenannten Heimcomputer wie der C 64 die Welt beherrschten, sorgte ein kleines, aber feines Wirtschaftsspiel namens »Hanse« für schlaflose Nächte im Dienste besagter Händlervereinigung. Autor des Ganzen war Ralf Glau, der auch den Grundstein für »Elisabeth I.« gelegt hat. Seitdem wurde das eigentliche Spielkonzept bis zur nun vorliegenden Fassung jedoch noch verändert.

Sie starten im Jahre 1558 in London als Erbe einer kleinen Nußschale und 5 000 Pfund Sterling. Diese Mittel sind der Einstieg in die große, weite Welt der Handelsschiffahrt des 16. Jahrhunderts. Und so führt Sie der erste Weg auf dem circa drei Bildschirme großen Panorama von London zum hiesigen Kaufmann. Dort warten 30 verschiedene Güter nur darauf, verschifft zu werden. Dabei hat jede der Waren nicht nur ihren Preis, sondern füllt den verfügbaren Stauraum auf dem Schiff ganz unterschiedlich. Eisen beansprucht zwar nicht viel Platz, liegt dafür aber schwer im Rumpf, während Seide nicht sonderlich gewichts-, dafür aber sehr volumenintensiv ist. Vor der Abfahrt ist einer der zwölf verfügbaren Häfen auf einer Landkarte anzuwählen. Diese wird im Norden durch Edinburgh und im Süden durch Algier begrenzt. Die Ost- und Westgrenzen bilden Hamburg und Lissabon. Dabei ist die Fahrtdauer nicht von unerheblicher Bedeutung, denn die Preise ändern sich ständig. Sind Sie dann in den Hafen Ihrer Wahl eingelaufen, muß nur noch die Fracht gewinnbringend veräußert werden. Glücklicherweise brauchen Sie sich den Einkaufspreis nicht zu merken, denn der zu erwartende Gewinn oder Verlust wird gleich eingeblendet. Nach ein paar einträglichen Fahrten sollten Sie nach und nach die eigene Flotte langsam aufstocken, wobei bis zu fünf Schiffe gleichzeitig unter Ihrer Flagge laufen dürfen. So müssen natürlich im Laufe der Zeit Kapitäne und Matrosen angeheuert werden; dazu ist ein Besuch in einer der Tavernen angebracht.



Die Videoszenen werden im Zweizeilen (Interlace)-Verfahren gezeigt.

Dieser Mann muß innerhalb einer Spionagemission befreit werden.

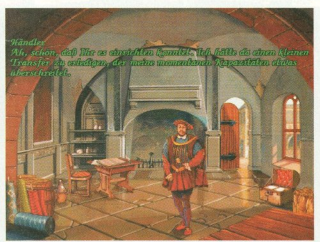
Bei gutem Erfolg kommt der handelswillige Spieler nicht um den Kauf eines Lagers herum. Durch rechtzeitiges Einlagern von Sonderangeboten lassen sich so in Hochpreisphasen enorme Gewinne einfahren. Doch dazu muß ein Gebäude ersteigert werden. An bestimmten Terminen finden Auktionen statt. Dort werden per Tastendruck Gebote abgegeben und die Gegengebote der Konkurrenz abgewartet. Wer zudem den Markt genau im Auge behält, kann auch eigene Manufakturen errichten, wo sich einige der Grundwaren wie Wein oder Wolle zu edlem Brandy oder feinen Stoffen weiterverarbeiten lassen. Ebenfalls in London beheimatet ist die »Merchants Adventures Guild«, eine Händlervereini-

MICHAEL SCHNELLE ★★★

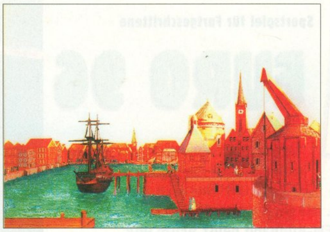
Durch die vielen Verzögerungen bei Elisabeth I. hatte ich Befürchtungen, was das Endprodukt anging. Doch zum Glück haben sich diese nicht bewahrheitet. Die SVGA-Grafiken sind sehr ordentlich geworden und zudem witzig animiert. Dagegen wirken die berechneten 3D-Grafiken bei Sonderereignissen eher überflüssig. Außerdem schwanken die Leistungen der Schauspieler und Sprecher (vor allem des lispelnden Bischofs) zwischen laienhaft und unterem Stadttheaterniveau. Dafür machen die Kampfsequenzen Spaß, obwohl sie von Sid Meiers »Pirates« eindeutig »ausgeliehen« sind. Zugegeben, der Handelsteil unterscheidet sich vom Vorgängerprogramm »Der Patrizier« nur wenig. Jedoch peppt der Abenteuermodus mit Geheimmissionen den trockenen Handel und Wandel kräftig auf. Da zudem jederzeit zwischen braver Händlerkarriere und rauhem Piratentum gewechselt werden kann, steht auch einem nochmaligen Durchspielen nichts im Weg, obwohl die immer gleichen Hauptereignisse auf die Dauer schon stören. Wer Wirtschaftssimulationen mit historischem Touch mag, liegt mit Elisabeth I. auf keinen Fall falsch.







Gespräche mit den Händlern bringen dem Spieler so manches Sonderangebot ein.

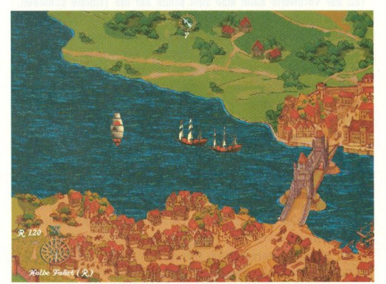


Die Ansichten der Städte sind jeweils drei Bildschirme groß und je nach Ortschaft unterschiedlich. Hier zu sehen ist ein Ausschnitt von Hamburg.

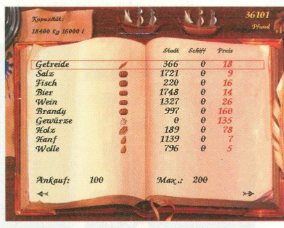
gung, die riskante Überseefahrten finanziert. Allerdings sollte hier nur wirklich überflüssiges Geld investiert werden, denn die Wahrscheinlichkeit, damit Schiffbruch zu erleiden, ist ziemlich groß. Zudem können Sie in jedem Hafen ein kurzes Schwätzchen mit den Kaufleuten führen. Manchmal bieten diese lukrative Warentermingeschäfte an. Kann man aber den geforderten Liefer-Zeitpunkt nicht einhalten, droht Prestigeverlust. Und getreu der Devise: Wer nimmt, der soll auch geben, sollten Sie auch den Klerus mit einer kleinen Spende beglücken oder dem Stadtsäckel mit einer Anleihe unter die Arme greifen. Beides hebt das eigene Ansehen am jeweiligen Ort, was in letzter Konsequenz der Schlüssel zum Erfolg ist.

Der Handelsteil ist noch lange nicht alles: Das Endziel in Elisabeth I. ist kein geringeres, als bis zum Jahre 1588 erster Berater der Königin zu werden. Allein mit ehrlichem Handel geht das natürlich nicht. Deshalb werden abhängig von Zeit und Ort immer wieder mal Sondermissionen angeboten. Zu Beginn handelt es sich dabei um Kleinigkeiten, wie der Transport eines Kuriers oder einer wichtigen Depesche. Doch wenn man sich im Handel nicht allzu dumm anstellt, werden Sie eines schönen Tages von einem königlichen Berater für Spionagemissionen angeworben. Die sind nicht ungefährlich und führen meist direkt in Feindesland. Einer der ersten Aufträge besteht daraus, einen wichtigen Kontaktmann in Edinburgh aufzusuchen. Doch dieser scheint zunächst unauffindbar zu sein. Durch den Besuch weiterer Örtlichkeiten und ein paar Gesprächen mit Wirten oder Wachposten erfährt man mehr über das schreckliche Schicksal des getreuen Gefolgsmannes. Ist diese Aktion dann knapp aber glücklich bestanden, winken Prestigegewinn bei Hofe und ein paar Pfund Belohnung.

Wem das alles bis jetzt noch zu legal ist, freut sich sicherlich über die Möglichkeit, als Pirat die Meere unsicher zu machen. Dazu muß nur der Handelsklipper in ein Kriegsschiff verwandelt und mit Kanonen, Munition und Pulver bestückt werden. Danach erhalten Sie Zugang zum geheimen Piratennest in der Nähe Irlands. Von dort aus starten Sie Ihre Beutezüge, wobei erspähte Schiffe auf einer vergrößerbaren Seekarte angegriffen werden. In Echtzeit und »Schräg von Oben«-Perspektive werden Kurskorrekturen vorgenommen und der Schußwinkel der Kanonen bestimmt. Ganz wagemutige Freibeuter erdreisten sich, gleich Städte zu attackieren, die sich mit ihrer eigenen Kriegsflotte wehren. Zwischendurch werden wichtige Aktionen und historisch interessante Ereignisse in Bildschirm-füllenden Videos gezeigt. Zudem können bis zu vier Spieler nacheinander um Ruhm und Reichtum antreten. **(mic)**



Seeschlachten und Angriffe auf Häfen werden auf dieser zoombaren Karte abgewickelt.



Komfort beim Kaufen und Verkaufen: Gewinn und Verlust werden im Menü gezeigt.

ELISABETH I.

Hersteller:	Ascon	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

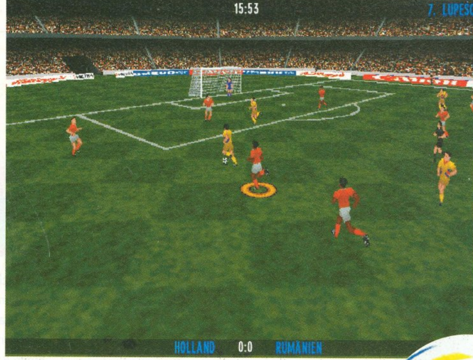
BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Sportspiel für Fortgeschrittene

EURO 96

Lieber fußballverrückt als rinderwahnsinnig – wenigstens in ihrer Liebe zum Ballsport sind sich die Europäer einig. Die interaktive Souvenier-Alternative zum EM-Bildband heißt »Euro 96«.



Die 3D-Grafik erinnert frappant an Gremlins Actua/ran Soccer. Zum Glück wurde die Spielbarkeit für Euro 96 verbessert.

Namen sind Scholl und Rauch. Dabei nehmen wir jahrein, jahraus zur Kenntnis, welche Namen der sich fortpflanzende Teil der Bevölkerung für seine Leibesfrüchte erwählt. Ungebrochen auch die Namenerfindungs-Freudigkeit bei der programmierenden Zunft. Selbst alte Kamellen werden in leicht gelifteter Form mit neuer Identität wieder auf die Menschheit losgelassen werden. Hinter »Wizardry Gold« steckt im Prinzip ein drei Jahre altes Rollenspiel und im Kern von »Euro 96« ein gescheiterter Fußballversuch von Gremlin. Weder als »Actua Soccer« noch unter dem deutschen Pseudonym »ran Soccer« konnte uns das dreidimensionale Gegurke vor gut einem halben Jahr begeistern. In einer Reinkarnation als offizielles Spiels zur Europameisterschaft sucht uns nun eine verbesserte Form des Programms heim. Der Name der Chose: Euro 96.

3D sei dank können Sie das Gekicke aus fünf Perspektiven betrachten, von denen allenfalls zwei für einen gesitteten Spielablauf tauglich sind. Auch die Steuerung erinnert an Actua/ran Soccer: Je ein Feuerknopf dient zum Passen oder Schießen. Welche Aktion ausgeführt wird, hängt aber von der geometrischen Figur ab, die an den Füßen des ballführenden Spielers erscheint. Wer tief genug die Peripherie des gegnerischen Sechzehners penetriert, erblickt plötzlich ein Quadrat. Der Feuerknopfdruck bewirkt in diesem Zustand unwillkürlich eine Flanke vors Tor, als daß sich der Scheitel eines mitstürmenden Kollegen in die Flugbahn des Leders graben möge. Lupfer, Volley- und angetäuschte Schüsse gehören zum fortgeschrittenen Steuerungsrepertoire.



Sperren durch gelbe und rote Karten zwingen Sie immer wieder zu Umstellungen in Ihrer Mannschaft.

Die gröbsten Schnitzer beim Spielablauf wurden ausgebügelt: Dank weniger kopflos agierender Abwehrreihen taucht nicht alle paar Sekunden ein Stürmer alleine vorm Torwart auf. Auch der Mut zum Paß wird besser belohnt. Zwar resultieren immer noch beängstigend viele Tore aus blinden Befreiungsschlägen, aber der Chaosfaktor wurde bei Euro 96 ein ganzes Stück gebändigt.

Natürlich dürfen Sie die EM-Endrunde nachspielen; authentische Schiedsrichter, Stadien und Spielernamen inklusive. Alle 16 Nationalteams sind nahezu perfekt repräsentiert; nur kleine Bugs (Deutschland mit Herrlich, ohne Bierhoff) trüben das Bild. Vor dem Match können Sie die Formation und Aufstellung ändern. Beim Turnier läßt sich die Torschützenliste studieren und der Spielstand speichern. Freundschaftsspiele mit beliebigen Paarungen sind arrangierbar; allerdings ist auch hier die Team-Aus-

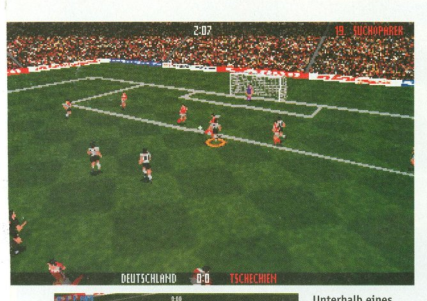
Wer Abwechslung in der Vorrunde haben will, läßt die Gruppen neu auslosen.

HEINRICH LENHARDT ★★★

Da gönnt sich Gremlin die offizielle Euro-Lizenz, hat aber anscheinend weder Zeit noch Lust, ein neues Spiel zu programmieren. Einen Teil der Vorurteile kann man zum Glück auf die Tribüne schicken, denn die Spielbarkeit wurde merklich verbessert. Gegen FIFA 96 würde ich Euro 96 nicht gerade eintauschen wollen, aber immerhin erinnert das Geschehen auf dem grünen Rasen jetzt ansatzweise an Fußball. Ins Hinterteil beißen dürfen sich primär diejenigen, welche vor gerade mal einem halben Jahr viel Geld für das unausgereifte Actua/ran Soccer verballert haben.

Das überdurchschnittliche, aber nicht brillante Fußballspiel wird durch den EM-Modus leicht aufgewertet. Auch wenn die Einheits-Polygonkicker alle wie frisch geklont übers Grün sprinten, sorgt die Namensnennung von »Klinsmann«, »Sammer« & Co. durchaus für ein paar Extratröpfchen Adrenalin.

Zum Thema »Spieler-Statistiken« ist den Programmierern nicht viel mehr eingefallen als eine Torschützenliste. Auch die Beschränkung auf 16 Nationalmannschaften (selbst bei Freundschaftsspielen) gehört in die Abteilung »verschenkt«. Wer bis zum nächsten »FIFA« nicht warten kann und unbedingt sein offizielles EM-Spiel haben will: meinetwegen – das Ballgehopse ist ganz erträglich.





Unterhalb eines Pentium/90 sollten Sie sich aus Tempogründen mit der niedrigen Auflösung begnügen. Die Spielbarkeit leidet nicht unter der 320-mal-200-Pixeligkeit.

Dank sichtbarer Schußlinie hat der Torwart reelle Chancen, einen Elfmeter abzuwehren.

wahl auf die 16 EM-Endrunden-Teilnehmer beschränkt.

Euro 96 unterstützt die 3D-Blaster-Karte. Doch auch auf einem gehobenen Pentium-System ohne diesen Zusatz ist die SVGA-Grafik erfreulich flott. Verwegene Netzwerk-Freaks können bis zu 20 Spieler verbinden. Und das heikle Vorhaben »Sprachausgabe« wird bei Euro 96 solide gemeistert. Bei der Installation dürfen Sie sogar wählen, ob die Kommentare von einem deutschen Reporter, einem Schweizer Kollegen oder gar Österreichs Torhüter Otto Konrad gesprochen werden. **(hl)**



Ganz nah dran: In der Wiederholung zoomen Sie nach Belieben übers Spielfeld.

EURO 96

Hersteller: Gremlin | **Hardware:** ❶②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS | **Sprache:** Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem); bis Zwanzig (Netzwerk)

Präsentation: Durchschnitt | **Spieltiefe:** Durchschnitt | **Multiplayer:** Gut
Ausstattung: Schlecht | **Komfort:** Durchschnitt | **Übersetzung:** Gut

PC PLAYER PERSONALITY

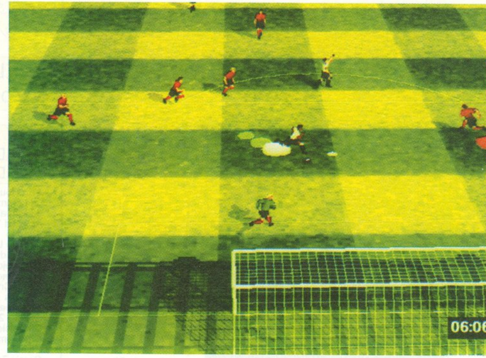
BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MONIKA:** ★★ **MICHAEL:** ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

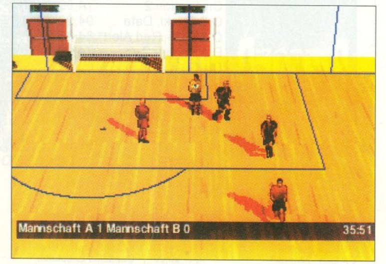
ONSIDE

Hinter dem Fußballdebüt von Telstar steckt quasi die aufgemotzte Neuauflage von »Striker«. Das Resultat: ein kurzweiliger Actionkick mit Manager-Beilage, neuer Steuerung und Super-VGA-Grafik.

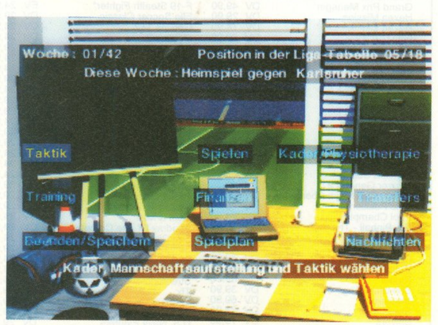


Die weiße Staubwolke an des Stürmers Hacken verrät, daß der Bursche gerade im Turbo-Modus lossprintet. Die steifhüftige Frankfurter Abwehr kommt (wieder mal) zu spät.

Alle gucken auf die großen Namen: Gremlin hat sein EM-Fußballspiel gerade draußen und U.S. Gold ballert demnächst mit dem offiziellen Olympia-Kick nach. Mittendrin bittet »Onside« bescheiden um Aufmerksamkeit. Das Spiel sieht aus wie eine Fortentwicklung des guten alten »Striker«: perspektivische Grafik, schneller Ablauf, unkomplizierte Actionsteuerung. Neu und sinnvoll sind Super-VGA-Unterstützung, einstellbares Spieltempo und Fummelfreiheit an der Betrachterkamera. Drehen, zoomen, rotieren – schon wird das Geschehen aus der neuen Wunschperspektive gezeigt.



Ein Hallenkick mit niedriger Auflösung. Bei 320 mal 200 Bildpunkten kommt auch ein kleiner 486er nicht ins Schwitzen.



Der Manager-Programmteil ist kein Komplexitätswunder, aber eine unkomplizierte Bereicherung der Fußball-Action.

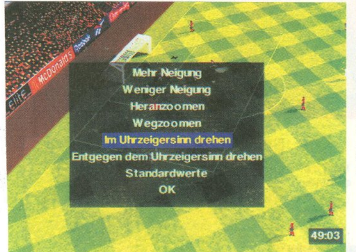
Im Gegensatz zu Euro 96 ist die Steuerung schnell gelernt. Ein Feuerknopf motiviert Ihren Spieler zum energischen Schnellspurt. Der andere Button bewirkt bei kurzem Antippen einen Schuß; bei längerem Drücken taucht plötzlich ein Pfeilchen an des Kickers Stollen auf. Jetzt sind Sie nämlich im Paßmodus und können mit dem Steuerkreuz wählen, welcher mitlaufende Kollege den Ball bekommen soll. Die Präzision ist hoch; wenn nicht gerade ein Gegner genau in der Flugbahn steht, kommt so ein Pfeil-Zuspiel immer an. Amüsante Späßchen wie das Ausspielen des Torwarts mit einem Last-Minute-Querpaß führen zu höchst befriedigenden Treffern. Außerdem läßt sich der Ball listig lupfen und ein Paar gegnerischer Waden mit einer Grätsche malträtieren. Der Schiedsrichter pfeift nicht schlecht, schreckt

HEINRICH LENHARDT ★★★★

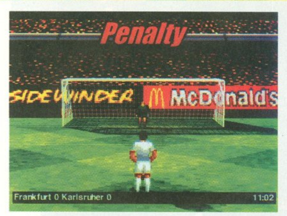
Nach dem soliden, aber wenig aufregenden Striker '95 hat sich das Programmierteam wohl verdünnisiert und ist bei Telstar wieder aufgetaucht. Hinter Onside steckt jedenfalls eine gute Weiterentwicklung dieses Fußballspiels. Mit der einfachen, pfiffigen Steuerung ist schneller Kickerspaß garantiert. Die neue SVGA-Auflösung sieht nicht nur hübsch aus, sondern sorgt auch für mehr Übersicht auf dem Platz. Wer ohne Pentium sein Dasein fristet, und deshalb besser bei 320 mal 200 verweilt, muß nicht darben. Schließlich kann man Zoom-Faktor und Kamerawinkel jetzt frei bestimmen. In niedriger Auflösung kommt allemal ein ebenso flotter wie übersichtlicher Kick zusammen, wenngleich die pixeligen Akteure dann ab einer gewissen Distanz an sportelnde Marienkäfer erinnern.

Die gefälligen Liga- und Manager-Komponenten tun der Motivation gut, doch für richtige Dauerspannung fehlt die große Herausforderung. Zum einen sind die Computerteams selbst auf »hard« etwas leicht zu schlagen. Zum anderen wirkt sich der Austausch von Personal kaum aufs Spielgefühl aus. Eine Tragödie sind diese Handicaps aber nicht, denn der Basis-Spielspaß stimmt.

Wer es eh' nicht mit hyper-komplexen Steuerungen hat und sich an dynamischen Spielzügen in Sensible-Tradition erfreut, wird zufrieden sein. Die Mischung aus leichter Management-Kost und kompetenter Fußballaction haben die Programmierer gut hinbekommen. Mir hat Onside jedenfalls mehr Spaß gemacht als Euro 96.

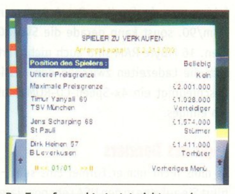


Das Spielfeld läßt sich aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Die optionale Super-VGA-Auflösung sorgt für gute Übersicht.



Auch die Computerteams gehen energisch in die Zweikämpfe, was Ihnen zu so mancher Elfmeterchance verhilft.

vor Elfern kaum zurück und zeigt auch mal seine rote Lieblingskarte, wenn arglistig von hinten gefoult wird. Neben dem obligatorischen Ligamodus gibt es eine erweiterte Manager-Sektion: Ändern Sie die Aufstellung, kaufen Sie fleißig neue Spieler. Vielleicht fallen Ihnen auch neue Formationsgenialitäten für Standardsituationen ein? Das Gekicke können Sie dann betrachten oder selber mitspielen – letztere Variante bringt deutlich mehr Spaß. Wem das noch nicht Vielfalt genug ist, der wagt gar ein bolziges Match in der Halle. Nett: Teams und Spielernamen der deutschen Bundesliga sind mit dabei. Noch netter: Da die statistischen Daten auf dem Stand von 1995 sind, dürfen gewisse, mittlerweile der Zweitklassigkeit zum Opfer gefallenen Traditionsvereine bei Onside mitmischen. **(hl)**



Der Transfermarkt strotzt nicht gerade vor Sonderangeboten.

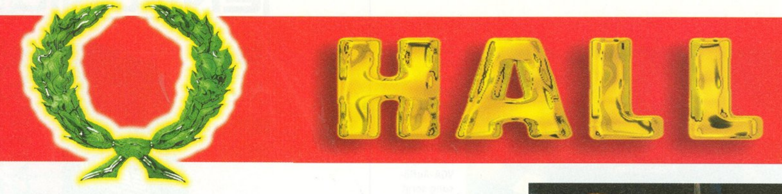
ONSIDE			
Hersteller:	Telstar	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★★



Auch in diesem Monat reißt der Strom an preisgünstigen Klassikern nicht ab – Strategen, Weltraumflieger und Rennfahrer kommen bei den außergewöhnlich guten Spielen voll auf ihre Kosten.

Man glaubt es kaum: Gerade mal eineinhalb Jahre ist der Weltraumknüller »Wing Commander 3« erst alt, und schon ist er, wie alle anderen hier vorgestellten Spiele, für weniger als 50 Mark zu bekommen. Das wilde Stock-Car-Rennen »NASCAR Racing« ist auch ein echter Klassiker, ebenso wie der Strategiehammer »Battle Isle 2«, der damals wie heute Maßstäbe setzt.

Wing Commander, die dritte

Fast jeder PC-Besitzer hat schon einmal von »Wing Commander« gehört. Die dritte Ausgabe des »gute Menschen kämpfen im Weltall gegen böse Katzenwesen«-Epos sorgte im vergangenen Jahr für Furore. Zum ersten Mal waren zwischen den Flugmissionen aufwendige Videos zu sehen, in denen mehr oder weniger bekannte Schauspieler wie Mark Hamill oder Malcom McDowell mit von der Partie waren. Der Plot ist eher konventionell: Als wackerer Colonel Blair fliegen Sie mit einem Wingman an Ihrer Seite Einsätze im Krieg gegen die Kilrathi, ein böses, katzenähnliches Volk, das der Menschheit an den Kragen will. Das Spektrum Ihrer Missionen reicht von einfachen Patrouilleflügen über Geleitschutz für Transporter bis hin zu Angriffen auf Großraumschiffe. Im Laufe des Spiels entwickelt sich auf dem Raumschiffträger, von dem aus Sie ins All starten, eine Rahmenhandlung, in die Sie an markanten Punkten aktiv eingreifen können. Je nachdem, wie Sie sich entscheiden (und die Flugmissionen absolvieren!), ändert sich diese Handlung zu Gunsten oder zum Verderben der Menschheit. Technisch präsentiert sich Wing Commander 3 vom Feinsten: Schnelle VGA- und SVGA-Grafik machen zusammen mit einer hervorragenden Geräusch- und Musikkulisse das Spiel zu einem besonderen Erlebnis.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Selbst nach gut eineinhalb Jahren gehören Grafik und Atmosphäre von Wing Commander 3 zum besten, was man bisher auf PCs gesehen hat. Die Handlung fesselt einen nicht zuletzt aufgrund der sehr guten Videos an den Bildschirm. Die deutsche Synchronisation ist hervorragend und übertrifft die des vierten Teils deutlich.
Verschiedene Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß auch Neulinge im Wing-Commander-Universum nicht nach den ersten fehlgeschlagenen Missionen den Joystick in die Ecke pfeffern. Die heftigen Hardwareanforderungen sind durch den Zahn der Zeit ein bißchen abgeschwächt worden, denn ein Pentium-Rechner gehört heute schon zur Einstiegsklasse. Wenn Sie aus diesem Grund vor einem Jahr noch einen Bogen um das Programm gemacht haben oder generell ein Fan von gut gemachten, unkomplizierten Weltraum-Epen sind, heißt es in jedem Fall: zugreifen.


Nicht nur qualitativ gute Videos ...

... sondern auch hervorragende Fluggrafiken können bei Wing Commander 3« begeistern.

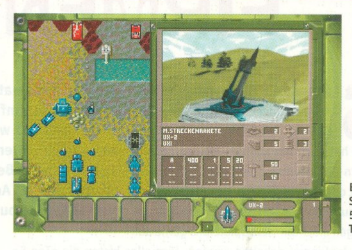
Auch die Hardwareanforderungen sind beeindruckend. Wir empfehlen zum kraftvollen Durchstarten mindestens einen Pentium/90, sonst kann gerade die SVGA-Grafik ins Ruckeln kommen. 16 MByte RAM sind auch nicht verkehrt, dann vermindern sich die Ladezeiten zwischen den Missionen etwas. Obendrein beschleunigt ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk den Ladevorgang um einiges.

Tage des Donners

Es muß nicht immer Formel Eins sein – »NASCAR Racing« entführt Sie auf eine in den USA sehr populäre Stock-Car-Rennstrecke. Die Fahrer sitzen in wuchtigen Autos, die man vom Erscheinungsbild am ehesten mit einem gepanzerten und frisierten Auto der S-Klasse vergleichen kann, wenngleich auf den Rennstrecken auch kleinere Wagen ihre Runden drehen. Die neun verschiedenen, recht kurzen Strecken sind so konstruiert, daß die Flitzer stellenweise hanebüchene Geschwindigkeiten erreichen. Die Kurven sind ähnlich wie in einem Fahrradstadion schräg angestellt und eine Betonwand verhindert, daß Ihr Wagen aus der Kurve segelt. Am interessantesten sind aber die Kontakte mit anderen Autos – bricht Ihr Fahrzeug bei hohen Geschwindigkeiten aus, kann es zu Kollisionen kommen. Durch die gute Panzerung steckt das Vehikel jedoch einiges weg. Vor dem eigentlichen Wettrennen, das Sie über alle Kurse führt, empfiehlt es sich, einige Trai-

Spiele-Test

OF FAME



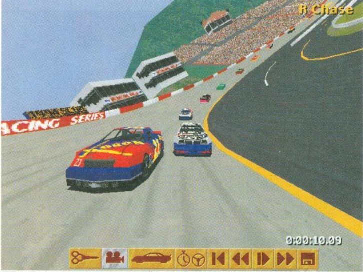
Battle Isle 2 samt Scenery-CD bietet 50 detaillierte Truppentypen.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Auf sie mit Gebrüll – wenn Sie schon nicht mehr Erster werden können, fangen Sie einfach eine Massenkarambolage an. Auch wenn hier, anders als beim Kollegen »Destruction Derby«, das Zusammenstoßen mit anderen Autos nicht der Hauptsinn des Spiels ist, so kommen die zahlreichen Zuschauer oft gerade wegen der halsbrecherischen Karambolagen ins Stadion.
Die Computergegner steuern ihre Wagen pfiffig, mit einem Kollegen kann per (Null-)Modem gemeinsam gefahren werden. Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für Abwechslung. Hat man sich erst einmal warmgefahren, macht NASCAR Racing eine Menge Spaß. Die schönsten Kollisionen können obendrein aufgezeichnet und stolz vor den Freunden abgespielt werden. Neben den Qualitäten des Spiels weiß auch die »White Label«-Verpackung zu gefallen. Hier gibt es neben einer netten Schachtel auch eine Anleitung in Handbuch-Form.

ningsrunden zu drehen, um so das eigene Fahrzeug und die Rennstrecken besser kennenzulernen. Ist Ihr fahrbarer Untersatz im Rennen allzusehr beschädigt, hilft ein Boxenstop. Alternativ dazu schalten Sie einfach den Realismus-Grad etwas herunter.

Das Spiel wurde von den Veteranen der Firma Papyrus programmiert, die sich schon mit »Indy Car Racing« einen guten Namen machen konnten. So suchen Grafik und Sound noch heute ihresgleichen. Die Hardwareanforderungen sind nicht ganz ohne: Wenn Sie nur einen DX2/66 besitzen, sollten Sie auf ein paar Details verzichten, um noch einigermaßen flüssig um die Kurven und in die Gegner zu schlittern. An die SVGA-Auflösung denken Sie besser gar nicht, es sei denn, Sie sind ein Freund von Diashows. Richtig Spaß macht das Rennen auf einem Pentium, für den auch die hochauflösende Darstellung kein Problem mehr ist.



Mit Vollgas in die Kurve – die schönsten Manöver können bei NASCAR Racing aufgenommen werden.

Reif für die Insel ...

Blue Byte hat den zweiten Teil seiner erfolgreichen Strategie-Serie neu aufgelegt. »Battle Isle 2« revolutionierte 1994 die Hexfeldtaktik, indem es komplexe Regeln mit kniffligen Missionen kombinierte, die eine lange Kampagne mit Hintergrundgeschichte bildeten. Die Karten und Einheiten sahen abwechslungsreich aus, zu jedem Truppentyp gab es eine schicke Render-Außenansicht, und die Kämpfe wurden auf Wunsch in actiongeladenen 3D-Animationen ausgetragen. Profis verzichteten auf diesen Schnickschnack, freuten sich aber umso mehr über spielerische Details wie Wettervorhersagen, Munitionsverbrauch und Erfahrungstufen.

Trotz der im Vergleich zum ersten Teil gestiegenen Komplexität war die Bedienung nach wie vor sehr einfach gehalten – auch Einsteiger fanden sich schnell zurecht. Diese Vorzüge gelten noch heute, manchem gefällt Teil 2 sogar besser als das vor einiger Zeit erschienene »Battle Isle 3«. Enthalten sind die CD-Version des Originals sowie die (netzwerktaugliche) Erweiterungs-CD »Das Erbe des Titan« mit einigen neuen Missionen und sechs zusätzlichen Truppentypen. Die Anleitung findet man in Textform auf CD-ROM. (ra/la)

NASCAR RACING

- **Hersteller:** Virgin
- **Hardware:** ❶②③④⑤
- **Sprache:** Englisch
- **Getestet in:** 12/94

WING COMMANDER 3

- **Hersteller:** Origin
- **Hardware:** ❶②③④⑤
- **Sprache:** Englisch
- **Getestet in:** 2/95

BATTLE TEAM 2

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch
- **Getestet in:** Battle Isle 2 4/94; BI2 Scenery CD 9/94

JÖRG LANGER ★★★★

Außer der »Panzer General«-Serie gibt es nach wie vor auf Hexfeldbasis nichts, das Battle Isle 2 das Wasser reichen könnte. Einige Detail-Unstimmigkeiten (Kosten von Reparaturen gegen Neukauf) sind zwar festzustellen, außerdem geraten die späteren Missionen extrem langwierig. Doch Präsentation und Spielwitz sind heute noch voll in Ordnung. Taktikfans müssen dieses Programm in ihrer Sammlung haben!

DER virtuelle FIRMENBESUCH

Monat für Monat wählen PC-Player-Leser die fünf besten Spielefirmen. Fast alle weisen vollmundig auf eigene Seiten im Internet hin. Lohnt sich ein Besuch, oder steckt hinter diesen Adressen lediglich verkappte Werbung?

Spitzenspiele allein sind nicht alles – einen nicht unerheblichen Einfluß auf den Erfolg eines Programmes hat auch der Support für den Käufer. Wenn das neueste Spiel nicht auf Anhieb läuft oder mittendrin ein Fehler auftritt, ist oft guter Rat teuer. Auch über Neuerscheinungen möchten viele Spielefans gerne auf dem laufenden gehalten werden. Dies alles bieten die »Top 5« der Spielefirmen mehr oder weniger vollständig auch auf ihren Seiten im World Wide Web. Wir wollten es wissen: Lohnt es sich, durch die Seiten zu stöbern?

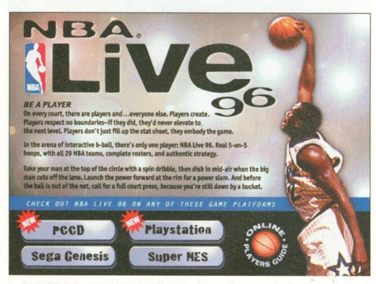
Von der EA-Leitseite gelangen Sie zu den einzelnen Firmen.

Electronic Arts

Der Spiele-Oldie ist in der Leserhitparade mit seinen verschiedenen Labels gleich mehrfach vertreten. Electronic Arts präsentiert neben Origin, Bullfrog oder EA Sports auch eigene Werke wie »The Need for Speed« sowie Vertriebspartner wie NovaLogic oder Pop Rocket auf seinen Seiten (http://www.ea.com). Die zahlreich vorhandenen und oft nicht gerade kleinen Grafiken werden erstaunlich schnell übertragen. Wenn Sie nur über eine sehr langsame Leitung mit dem Internet verbunden sind, werden Sie sich über die optionalen Textseiten freuen. Allerdings wird auf diesen nicht so viel geboten wie auf den grafischen Kollegen. Die EA-Hauptseite versucht, die einzelnen Firmen zusammen zu präsentieren. Dabei geht leider manchmal ein Sprung ins Leere – die Seite vom Vertriebspartner Creative Wonders scheint es auf dem Server beispielsweise nicht mehr zu geben. Im »Tech Support online« lagern Antworten auf häufig gestellte Hard- und Softwarefragen zu einigen Spielen. Allerdings ist es ratsamer, direkt auf den Seiten der Firmen nachzuschauen, weil die Liste nicht sehr umfassend ist. Etwas spärliche Infos auch bei Bullfrog: ein paar mehrere MByte große Werbe-Videos, Demos der etwas angegrauten Spiele »Magic Carpet« und »Hi Octane«. Aktueller sind ein Demo des in dieser Ausgabe getesteten »Shockwave« und Screenshots von »Dungeon Keeper«.

EA Sports

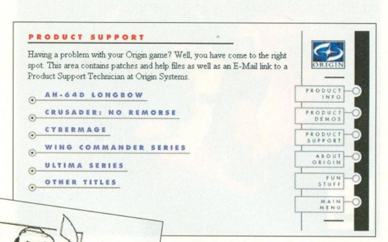
Die Sektion von EA Sports sieht toll aus, der Info-Gehalt ist etwas verhaltener. Ein Highlight sind sogenannte Players Guides, die Strategien und Tips für aktuelle Spiele geben. So lernt man zum Beispiel bei »NBA '96«, wie man erfolgreich den Ball behält. Natürlich gibt es auch Informationen zu aktuellen EA-Sports-Produkten. Auch hier geht es schon mal ins Nirvana: Klicken Sie beispielsweise auf »Weitere Infos zu Madden '96«, meldet der EA-Server, daß die Seite nicht existiert. Schade. Die übrigen Bereiche sind nur für amerikanische Sport-Fans: Hier können Kappen und T-Shirts mit dem EA-Sports-Logo gekauft sowie Infos über ein alljährlich stattfindendes Turnier der besten NFL-Spieler abgerufen werden. Eine nette Sache sind Message-Bereiche, in denen hilfesuchende mit anderen Spielern oder den Entwicklern von EA Sports in Verbindung treten können – sonst sucht man Spielehilfen vergeblich.



Ob der Player's Guide für »NBA '96« aus Ihnen einen zweiten »Air« Jordan macht?

Origin

Eine Überraschung erwartet den Web-Reisenden bei Origin: Ein Menü bittet um die Wahl zwischen den deutschen und den englischen Seiten. Auf beiden finden sich die gleichen Inhalte wieder, allerdings ist die englische Version grafisch deutlich schöner gestaltet. Es wurden auch nicht alle Texte übersetzt – viele Links in der deutschen Sektion führen Sie zurück auf die englischen Bereiche. Die Inhalte können sich wirklich sehen lassen: Massenweise Informationen über alte und neue Spiele, Patches oder Tips und Tricks warten darauf, angeschaut zu werden. Problem: Ob die Patches auch mit deutschen Versionen laufen, muß ausprobiert oder mit einer E-Mail an Origin erfragt werden. Auch hier gibt es schon Screenshots von unveröffentlichten Spielen wie »Crusader: No Regret«. Nett: die Abteilung »Fun Stuff«. Hier finden Sie neben einer »wandlosen Kunstgalerie« auch »Oma Garriott's Küche«, in der Spiele vor sich hin köcheln, die von Origin-Mitarbeitern zu Test- und Lernzwecken programmiert worden sind. Einige dieser Versuche können gratis heruntergeladen werden. Ein Nachrichtenbereich läßt Sie auch hier mit anderen Spielern kommunizieren, eine Chat-Zone für Live-Diskussionen wird gerade überarbeitet und soll im Herbst zur Verfügung stehen.



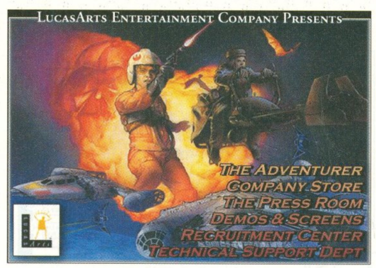
So übersichtlich wie das Hilfsmenü ist auch der Rest des Origin-Servers.

Interessant: Skizzen zum »Wing Commander IV«-Film.

LucasArts

LucasArts' Heimatbasis im WWW (http://www.lucasarts.com) präsentiert als Hauptmenü eine gut gemachte Grafik. Problem Nummer eins: Es gibt keine entsprechenden Textmenüs. Problem Nummer zwei: Die Übertragungsgeschwindigkeit ist nicht immer so flink wie bei den Konkurrenten.

Ansonsten gewohnte Kost: Pressemitteilungen, Demos, Screenshots, einen »Company Store«, in dem US-ansässige Spieler allerlei Tand rund um die einzelnen Lucas-Spiele kaufen können. »The Adventurer« ist eine Hauspostille, die über die eigenen Produkte informiert, Mitglieder der Firma vorstellt oder zukünftige Pro-



Ganz im Zeichen von Star Wars steht die LucasArts-Homepage.

Würden Sie diesen Herrn an Ihren PC lassen?



jekte präsentiert. Die besten Artikel daraus finden Sie auch auf den Lucas-Seiten. Für problemgeplagte Spieler gibt es mehrere Seiten mit Hardware-Hilfen, die Antworten auf Standardfragen und Patches bieten. Ob diese auch mit deutschen Versionen laufen, steht leider nicht dabei. Bei harten Fällen hilft ein alter Bekannter: Biker Ben aus »Full Throttle«. Teilen Sie ihm Ihre Systemkonfiguration und Ihr Problem mit, und warten Sie ab, ob er Ihren Rechner mit einem sanften Fußkick ins Jenseits schickt oder vielleicht doch eine E-Mail mit einem passenden Lösungsvorschlag schreibt.



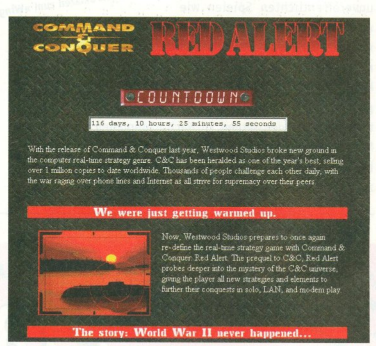
Blizzard: grafisch tolle Seiten, aber leider zu wenig Informationen.

Blizzard Entertainment

Die rein englischsprachigen Seiten von Blizzard (http://www.blizzard.com) werden gerade umgestellt. Ähnlich wie bei LucasArts navigiert man auch hier nur über Grafiken durch die einzelnen Seiten. Im Moment werden Infos zu bisher erschienenen Spielen angeboten, im einzelnen »Warcraft I & II«. Das kurz vor der Fertigstellung stehende »Diablo« ist ebenfalls mit ein paar Screenshots vertreten. Die einzelnen Seiten sind ansprechend gestaltet und das Verhältnis zwischen Grafik und Text durchaus ausgewogen. Das allgemeine Informationsangebot ist relativ dürftig, wenn man vom Online-Support per E-Mail und einigen sparsam gesäten Links (zu Microsofts WinG und Win32S sowie dem »Play-by-Internet«-Programm Kali) einmal absieht. Allerdings sind Cheats, Patches, Demos und Screenshots der hauseigenen Produkte ebenso verfügbar wie ein Archiv von Pressemitteilungen.

Westwood Studios

Mit dem Trendsetter »Command & Conquer« hat sich Westwood (http://www.westwood.com) nach oben in die Charts geschossen. Ganz im Zeichen des Nachfolgers »Command & Conquer: Red Alert« präsentieren sich auch die englischsprachigen WWW-Seiten der Firma, die wöchentlich aktualisiert werden. Neben den



Der Countdown läuft: Noch 116 Tage bis zum »Roten Alarm«.

üblichen Informationen zu bereits erschienenen Spielen und ein paar Previews und Demos bietet Westwood einen gut aufgebauten Index mit Suchfunktion, einige witzige Links auf spielebezogene und eher abgedrehte Seiten wie »Dave Letterman's Late Night Show«. Einzigartig ist eine sehr nette Besonderheit, nämlich der Westwood-Chat. Dieser nutzt einen Server im IRC (Internet Relay Chat) und einen einfach bedienbaren, grafischen Client für Windows. Für dessen Einsatz muß man einen (ausgiebigen) Fragebogen ausfüllen und einen Spitznamen wählen. Ein Zugangspaßwort wird dann innerhalb weniger Minuten per E-Mail übermittelt.

Nach dem Download des Clients (ca. 400 KByte) und dem Anmelden am Chat-Server steht der Online-Konferenz mit anderen Besuchern nichts mehr im Wege. Da der Chat jedoch nicht überwacht wird, stolpert man leicht über verbale Ausrutscher und Anzeigen, beispielsweise für Telefonsex. Wenn man jedoch seinen eigenen Gesprächsbereich (Channel) eröffnet, kann man in diesem auch für Ordung sorgen, indem man lästige Störenfriede einfach hinauswirft.

(ra/af)

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Game#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 14.6.96 - * = *noch nicht verfügbar am 14.6.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Versandkosten wie Deutschland
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

Game It!

Spiel des Monats Juli:

Olympic Games

64,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Cyberia 2	69,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Die Siedler 2	69,95
Elisabeth 1	79,95
F1 Manager 96	69,95
Martini Racing*	24,95
Master of Orion 2*	79,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Wing Commander 4	89,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

7th Guest	19.95	H
Advanced Destroyer Sim.	12.95	
Advanced Tactical Fighter	12.95	
Alone in the Dark 1	19.95	
Amored Fist	29.95	N
Apache Longbow light	19.95	
B 17	19.95	
Battle Isle 1+Data1&2	19.95	
Battle Isle 2+Data	29.95	P
Betrayal at Krondor	19.95	
Bioforge	29.95	N
Bitmap Brothers Compilaton	19.95	
Brett Hull Hockey	29.95	
Caesar 1	19.95	
Campaign	19.95	
Campaign 2	19.95	
Chaos Engine	24.95	
Creature Shock	19.95	H
Daedalous Encounter	22.95	
Darkseed	19.95	

Preisaktion!

Civilisation 2000	69,95
Comm. & Conq.	74,95
Jagged Alliance	29,95
US Navy Fighter	29,95
Wing Comm. 3	29,95

Dawn Patrol	29.95	
Der Clou Plus	29.95	
Der Planer & Extra Data	19.95	
Dune 2	29.95	H
Elite Plus	24.95	
F 117 A	19.95	
F 19 Stealth Fighter e.	22.95	
FIFA Soccer Classic	29.95	
Flashback e.	22.95	
Flight of the Intruder	12.95	
Formula 1 GP	29.95	
Goblins 1+2	19.95	
Gobblins 3	19.95	
Hand of Fate	22.95	
Hardball 4	29.95	
Harrier Jump Jet	19.95	
High Command	19.95	
Indiana Jones 4	29.95	N
Indy Car Racing	19.95	
Jagged Alliance dt.	29.95	P
Jurassic Park	19.95	
Kings Quest 5	22.95	
King's Quest 6	19.95	
Kyrandia 3	19.95	
Lands of Lore	22.95	
Leisure Suit Larry 1 e.	22.95	
Lemmings Bundle	29.95	N
Links Golf e.	22.95	
Little Big Adventure	29.95	
Magic Carpet Plus	29.95	
Manic Karts	29.95	
Maniac Mansion 2	29.95	
Mega Traveller 1	19.95	
Mega Traveller 2	19.95	
Monkey Island 1	24.95	N
Monkey Island 2	24.95	N
Nascar Racing	22.95	
NHL Classic	24.95	
NHL 95 Classics	29.95	
Noctropolis	29.95	H
North & South	12.95	
Pacific Islands	19.95	
Patriot	19.95	
PGA Golf Classic	29.95	
Pirates e.	22.95	
Police Quest e.	22.95	
Police Quest 4	19.95	
Populous2/Powermonger	29.95	
Privateer	29.95	
Railroad Tycoon	19.95	
Rebel Assault	29.95	H
Red Baron	22.95	
Return to Zork	29.95	
Sam & Max	29.95	
Shadow of the Comet	24.95	
Sherman M4	12.95	
Silent Service 2	19.95	H
Sim City enhanced	19.95	H
Sim Life Classics	29.95	
Simon the Sorcerer 1	29.95	
Space Hulk	29.95	
Space Quest 1	22.95	
Space Quest 4	19.95	
SSN 21 Seawolf	29.95	
Street Fighter 2	22.95	
Strike Commander	29.95	
Stunt Driver	19.95	
Syndicate plus	29.95	H
System Shock	29.95	H
Team Yankee	19.95	
TFX	29.95	
Theme Park	29.95	
Tornado	19.95	
Ultima 1+2 Classic	29.95	H
US Navy Fighters	29.95	P
US Navy Fighters Data dt.	9.95	
Vortex: Quantum Gate	29.95	
Walls of Rome	19.95	
War in the Gulf	19.95	
Wing Armada	29.95	
Wing Commander 2	29.95	H
Wing Commander 3	29.95	P
Wolfpack	24.95	N
X-Wing + Mission	29.95	N

CD ROM

1942 PAW Gold*	34.95	N
3D Lemmings	29.95	
3D Ultra Pinball	39.95	
5th Musketeer	59.95	
11th Hour	59.95	
Abuse	64.95	
After Life*	a.A.	
AH 64 Longbow	79.95	H
Albion	74.95	
Aliens	69.95	
Amerika / Civil War	69.95	
Ancient Empires*	74.95	
Angel Devoid*	59.95	
Anvil of Dawn	67.95	
Apache Longbow	64.95	
Arcade America	79.95	
Arcade Classics	74.95	
Ascendancy	49.95	
Assault Rigs	64.95	
Asterix	64.95	
ATF US	79.95	
Atripolis 2097*	69.95	N
Azraels Tear*	69.95	N
Aztec: Empire of Blood*	a.A.	
Bad Day on Midway	69.95	
Bad Mojo	74.95	H
Baldies*	64.95	
Batman Forever	79.95	
Battle Bugs	39.95	
Battle Cruiser 3000AD*	59.95	
Battle Ground Ardennes*	64.95	
Battle Ground Gettysburg*	64.95	
Battle Isle 3	64.95	
Battle Race*	64.95	P
Battles in Time	74.95	
Beavis&Butthead	69.95	
Bermuda Syndrom	79.95	
Biing	64.95	
Bleifuss	49.95	H
Buried in time	74.95	
Burning Steel 4	39.95	
Caesar 2	72.95	H
Capitalism	69.95	H
Carribbean Disaster	64.95	
Carriers at War Compilation	69.95	
Carrier Strike Force	74.95	
Championship Manager 2	59.95	
Chessmaster 4000 Win95	67.45	
Chewy	29.95	
Chronomaster	67.95	
Civil War General*	a.A.	
Civilisation 2000	69.95	P
Civilisation Net	79.95	
Claim to Power	79.95	
Clayfighter 2*	79.95	
Combat Air Patrol	54.95	
Comic Zone	54.95	
Commanche + Data	39.95	
Command & Conquer	74.95	P
Command&Conqu. Data	24.95	H
C & C 1 + Data	94.95	P
Command Aces of t.Deep	69.95	
Conqueror 1086 AD	69.95	
Conquest of t. New World	79.95	
Cronicles of the Sword*	74.95	
Crusade	39.95	
Crusader No Remorse	74.95	
Cyber Judas*	74.95	N
Cyberia 2	69.95	
Cybermage	74.95	
Cyberspeed Win95	74.95	
D	79.95	
Daggerfall*	79.95	
Darker	74.95	
Das Amt	39.95	
Das schwarze Auge 1	24.95	N
Das schwarze Auge 2	24.95	N
Das schwarze Auge 3*	39.95	N
Deadline	34.95	
Deadly Skies*	74.95	
Death Gate*	69.95	
Deathkeep AD&D*	64.95	
DefCon 5	74.95	
Der Druidenzirkel	64.95	
Der Planer + Data	19.95	
Der Planer 2*	69.95	
Der Seelenturm	64.95	
Der Reeder	39.95	
Descent 2	74.95	
Descent 2 Mission Builder*	37.95	
Destruction Derby	84.95	
Die Fugger 2	74.95	H
Die Siedler	29.95	
Die Siedler 2	69.95	
Dime City	77.95	
Dschungelbuch 3.5	44.95	
Duke Nukem 3D	74.95	
Dungeon Keeper*	77.95	
Earthsiege 2	79.95	
Earthworm Jim 2+1	64.95	
Earthworm Jim Win95	62.95	
Ecco the Dolphin	54.95	
Effenbergers Fußballman.*	69.95	
Elisabeth 1	79.95	
Elite 3	77.95	
Endorfun	54.95	
Euro Stars '96	a.A.	
Evocation	69.95	
F 1 Manager 96	69.95	
Fantasy General	64.95	
Fast Attack	64.95	
FIFA Soccer 96	74.95	H
Firefight*	54.95	N
Fighter Duel	69.95	
Flight of t. Amazon Queen	39.95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Formula One GP 2*	94.95	
Frankenstein	79.95	
Gabriel Night 1	19.95	
Gabriel Night 2 dt.	84.95	
Games Cheats	27.95	
Gene Wars*	74.95	

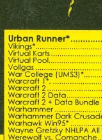
Golf siehe Sonderfeld		
Gone Fishing	64.95	
Grand Prix Manager	79.95	
Hardball 5	74.95	
Harpoon 2 Deluxe MM	72.95	
Harvester*	89.95	
Hattrick (Ikarion)	72.95	
Heroes o Might&Magic	49.95	
Hexen	49.95	
Hexen Mission Disk	29.95	N
Hugo 3	64.95	
I have no mouth but I must*	74.95	
Imperum Romanum	74.95	
Indy Car Racing 2	59.95	
Jewels of the Oracle	79.95	
Jonny Bazookatone	64.95	
Judge Dredd	79.95	
King's Quest 7	34.95	
Kingdom of Magic	69.95	
Klik & Play	79.95	
Leisure Suit Larry 1-6	59.95	
Lion - Löwensimulation	54.95	
Loadstar	74.95	
Lost Admiral 2	74.95	
Lost Eden	69.95	
Lucas Arts Class. Simulations	24.95	P
Lucas Arts Class. Advent.	24.95	P
MAG	69.95	

Lösungshefte ab DM 14,95

Magic the Gathering*	82.95	
Marco Polo	59.95	
Martini Racing*	24.95	N
Master of Magic	34.95	
Master of Orion 2*	79.95	
Mechwarrior 2 dt.	69.95	H
Mech 2 Data Disc	39.95	H
Mechwarrior 2 + Data	79.95	H
Metal Lords*	77.95	
Micro Machines 2	44.95	
Millenia*	59.95	
Mission Critical	69.95	
MK 3 Win95	64.95	N
Monopoly	54.95	
Monty Python's Waste	69.95	
Moto X*	69.95	
Myst dt.	64.95	
Mystic Midway	39.95	
NBA Jam Tournament	79.95	
NBA Live 96	74.95	H
Need for Speed	74.95	H
Normality	74.95	N
NHL Hockey 96	74.95	H
Offensive*	79.95	
Olympic Games	64.95	H
Olympic Soccer*	64.95	H
Orionburger*	64.95	
Panic in the Parc*	74.95	
Panzer General 2	64.95	H
PBA Bowling*	49.95	
Petko*	64.95	
Perfect General 2	69.95	
Perfect General 2 Missions	44.95	
Phantasmagoria	77.95	
Pinball 95	49.95	
Pinball Dreams Deluxe	69.95	
Pinball Illusions	56.95	
Pinball Mania	54.95	
Pinball Wizard 2000	59.95	
Pirates! Gold	34.95	
Pitfall Win95	69.95	
Pole Position	79.95	
Police Quest SWAT	69.95	H
Pool Champion Win95	64.95	
Power Play Hockey*	59.95	
Pro Pinball:The Web	49.95	H
Psycho Pinball	64.95	
Putty Squad*	69.95	
Quest for Glory Collection*	64.95	N
RAN Soccer	69.95	
RAN Trainer 2	69.95	
Raven Project*	57.95	
Rayman	59.95	
Rebel Assault 2 edA	67.95	H
Rebel Assault 2 kD	79.95	
Renegade 2*	54.95	N

Return Fire*	**64.95**	
Revolution X*	79.95	
Riddle of Master Lu	69.95	
Ridge Racer*	54.95	
Ripper	74.95	
Rise of the Robots 2	79.95	
Rivers of Dawn	64.95	
Safecracker*	69.95	
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Santa Fe Mysteries*	64.95	
Schleichfahrt*	74.95	
Scorched Planet*	64.95	

Sensible GO*	59.95	
Sensible World of Soccer	49.95	H
Shadoan*	79.95	
Shanghai Great Moments	79.95	
Shannara	69.95	
Shellshock	69.95	
Shivers	74.95	
Shock Wave Win95*	69.95	
Silent Hunter	69.95	
Silent Steel	49.95	
Silent Thunder	79.95	
Sim City 2000 Collection.	82.95	H
Sim Isle	69.95	
Sim Tower	69.95	
Sim Town	64.95	
Simon 2 + T-Shirt	64.95	
Skunny	49.95	
Soccer Stars 96*	64.95	
Space Bucks	64.95	
Space Hulk Win95*	74.95	N
Space Marines	74.95	
Space Quest 6	74.95	
Space Trader Win95*	59.95	N
Spycraft*	79.95	
St. Thomas	49.95	
Star Control 3*	a.A.	
Star Gate	44.95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49.95	
Steel Panthers Limited Ed.	64.95	
Stonekeep	79.95	
S.T.O.R.M.*	74.95	N
Strike Base	59.95	P
SU 27*	69.95	
Super Bubsy Win95	74.95	
Super Street Fighter 2*	54.95	
T-MEK*	74.95	
Talisman	69.95	
Tank Commander	69.95	
Teamchef	79.95	
Tekwar	72.95	
Tempest 2000	59.95	
Terminator Future Shock.	69.95	
Terror Trax*	44.95	
Terra Nova	69.95	
TFX 2000 Eurofighter	79.95	
Tie Fighter SVGA	59.95	
Tiny Troops*	64.95	
The Dark Eye	74.95	
The Dig e.	64.95	
The Dig dt.	69.95	N
Think-X*	37.95	N
This means War!	69.95	
Thunderhawk 2	74.95	
The Hive	59.95	
Thomas Blauer Adler	79.95	
Tilt	52.95	
Time Commando*	69.95	N
Time Gate:Knight's Chase	44.95	
Toonstruck*	a.A.	
Tomcat Alley*	49.95	
Top Gun	39.95	
Torin's Passage	77.95	
Total Distortion*	74.95	
Track Attack*	79.95	
Transport Tycoon Deluxe.	79.95	
Trivial Pursuit	74.95	
Trophy Fishing	79.95	
TV Karriere	39.95	
Twisted Metal Win95*	59.95	
UEFA Champion League	49.95	
Unnecessary Roughness	69.95	



Urban Runner*	**59,95**	
Vikings*	a.A.	
Virtual Karts	79.95	
Virtual Pool	69.95	
Vollgas	49.95	
War College (UMS3)*	a.A.	
Warcraft 1*	39.95	
Warcraft 2	69.95	H
Warcraft 2 Data	24.95	H
Warcraft 2 + Data Bundle	89.95	H
Warhammer	67.95	
Warhammer Dark Crusader	59.95	N
Warhawk Win95*	59.95	
Wayne Gretzky NHLPA All St.	74.95	
Werewolf vs. Comanche	69.95	
Wetlands	54.95	
Wing Commander 3	79.95	
Wing Commander 4	89.95	
Wolf - die Simulation	69.95	
Woodruff	62.95	
World Cup Compilation	59.95	
Worms	59.95	H
Worms Data: Reinforcem.	29.95	H
Worms + Data Bundle	87.95	H
WWF Wrestlemania	79.95	
Z*	69.95	
Zork: Nemesis	74.95	H

Star Trek

Star Trek 2	24.95	
Star Trek JR enhanced	79.95	
Deep Space 9	69.95	
Klingon	69.95	N
Next Generation e.	64.95	
Next Generation dt.	64.95	
Omnipedia e.	74.95	
Technical Manual	89.95	
Audio Clips je	29.95	

(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf	54.95
Sensible Golf	49.95
PGA Tour Golf 96	74.95
PGA Tour Scenery je	29.95
Links 386 + 2 Plätze	69.95
Platz Castle Pines	49.95
Platz Cog Hill	49.95
Platz Devil's Island	49.95
Platz Mauna Kea	49.95
Platz Pelican Hill*	49.95
Platz Pinehurst*	49.95
Platz Prairie Dune	49.95
Platz Riviera	49.95
Platz Troon North	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69.95
Flugsimulator 5.1 e	79.95
Flugsimulator 5.1 dt.	94.95
FS 5.1 e. + Paris + New York	99.95
FS 5 Designer Win*	69.95
FS 5 Flight Shop	79.95
FS Pre-Flight	44.95
FS Final Approach 5.0	44.95
FS Schiratti Commander	59.95
4 x Aircraft Collections je	49.95
RENO 4 (500 Scen.)	24.95
Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44.95
Nord-/Ostsee, HH	44.95
Rheinland, Ruhrgebiet	44.95
Frankfurt, Hessen	44.95
Berlin, Mitteldeutschl.	44.95
Süddeutschland	44.95
Südwestdeutschland	44.95
Moving Map 2.0	69.95
Multimedia München 2	49.95
4 x Österreich je	44.95
Britische Inseln	44.95
Karibische Inseln	44.95
Madrid	44.95
Hong Kong	44.95
Japan+Karibik+Hawaii	69.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers

Combat Classics 2 29,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2

Combat Classics 3 69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918

Games Volume 3 24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo

Games Volume 4 24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms

Games Volume 5 24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders,

Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Made in Germany 39,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2

Megapack 3 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo

Megapack 4 79,95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight

Megapack 5 79,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance

Mile High Club 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th

Sim Box 24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer

Strategy Masters 79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur

Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	94,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64,95 N
Entdecke das Land der Pharaonen

Bei den Walen 64,95 N
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen

Beckenbauer 49,95
Deutschlands Fußballegende auf CD

D Info 2.0 39,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95

Distant Suns 139,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos

Encarta World Atlas e. 99,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips

Forrest Gump 59,95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr

Fußb. WM Lexikon 1930-1994. 49,95

Grolier Science Fiction e 69,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction

Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen

Keller's Musikkatalog 34,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.

Lexikon des intern. Films 119,95 N
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos

Meyers Wunder d. Körpers 169,95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet

Meyers Flaggschiff des Königs 129,95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben

Music Central 96 e. 89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.

MTV unplugged 49,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen

NTV Jahresrückblick 95 39,95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle

RTL Samstag Nacht 39,95

Voodoo Lounge 49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Offensiv Fußballmanager
lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

HARDWARE

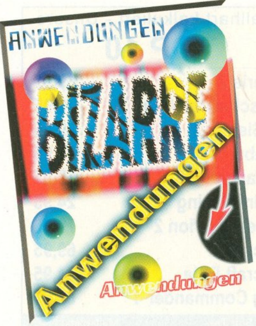
Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Alfa		
Twin Box	34.95	
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.		
Commander pro Joystick	99.95	N
Thunder Analog Joystick	34.95	N
CH Products		
Throttle Pro	169.95	
Flightstick	69.95	P
Flightstick Pro	119.95	P
Virtual Pilot	149.95	
Virtual Pilot Pro	169.95	
Pedals+Nascar Rac. light.	99.95	
Pedals Pro	179.95	
Gravis		
Gamepad	29.95	
Analog	34.95	
Analog Pro	44.95	
Thunderbird	79.95	
Firebird	99.95	
Grip + 2 Game Pads*	149.95	
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar		
Logitech		
WingMan light	44.95	
WingMan analog	64.95	
WingMan extreme	79.95	
Warrior*	a.A.	
Microsoft		
Sidewinder 1.0	59.95	
Sidewinder Pro	84.95	
Sidewinder Pro+Fury	109.95	
Thrustmaster		
TM XL Action Control	59.95	
TM FCS Flight 2	119.95	
TM F16 Flight	239.95	
TM Weap. Contr. 2	179.95	
TM Form. T2 Lenkr.	229.95	

Soundkarten

Ultrasound ACE	169.95
Ultras. Plug&Play	229.95
SB 16 VE IDE Plug&P.	169.95
SB 32 Plug&Play	259.95
SB AWE 32 Plug&Play	359.95
Yam. Wavetable Upgrade	199.95



PSI MAL DAUMEN

PC Player erweitert Horizonte: Ein CD-ROM führt an die »Grenzen des Bewußtseins«, wo wir am Computer herausfinden, ob parapsychologische Talente in uns schlummern. Ein Fall für Akte B wie »Bizarre Anwendung«.

Anwender von PCs sind besonders empfänglich für den Glauben an übersinnliche Mächte. Egal, wann man sich endlich zum Kauf einer neuen Festplatte überwindet – einen Monat später erscheint das größere und billigere Nachfolgemodell. Zufall? Je mehr Spaß ein Spiel macht, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß ein Totalabsturz die Lösung des letzten Levels verhindert. Schicksal?

»Eine Reise an die Grenzen des Bewußtseins« erlebt man nicht nur mit einer Pulle Jägermeister auf Eis, sondern auch bei der jüngsten Offenbarung von Ullstein Soft Media. »Mysterium« ist die ultimative Multimedia-Datenbank rund um Löffelbieger, Parapsychologen und andere Erscheinungen. Die Einführung verspricht gar »Begegnungen mit engelsgleichen Wesen und Verstorbenen« (... und damit ist keine Betriebsversammlung zu personellen Veränderungen im Management gemeint).

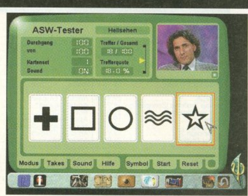
Rund 600 Artikel zu parapsychologischen Fällen sind dokumentiert. Tonkostproben der »Stimmen aus dem Reich der Toten« klingen eher wie der vergebliche Besuch, beim Autoradio einen Kurzwellen-Sender vernünftig zu empfangen. Doch die 32 Videoclip-Dokumentationen guckt man sich in Erwartung eines gepflegten kalten Schauers an heißen Sommertagen gerne einmal an.

Wahre Brillanz in Tüten liefert der PSI-Test. Ein gewisser Dr. Gruber (dessen größte Leistung darin besteht, daß er bei seinem Vortrag kein einziges Mal unkontrolliert loskichert) erläutert mit dem Phlegma eines Kaninchenzüchterverein-Kassenwarts drei Erkennungsspiele. Die Basismasche: Sie müssen durch intensive Konzentration erraten, welches von fünf Symbolen der Zufallsgenerator des Computers ausgewählt hat. Versanden Ihre Erkennungsbemühungen in den Niederungen statistischer Gewöhnlichkeit, hat Gruber die Erklärung parat: Wer skeptisch ist und nicht an seine PSI-Fähigkeiten glaubt, werde natürlich bei einem solchen Test scheitern.

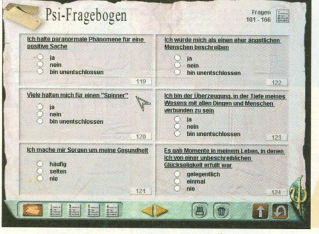
Irgendwo zwischen der »Präkognition bei Mäusen« und dem Typen, der in einer Vision Jesus aus einem UFO klettern sah, hakte es bei mir aus. Mysterium nimmt sich viel zu ernst. Die meisten Berichte sind unglaubwürdiger als eine durchschnittliche »Akte X«-Folge. Als Realsatire-Musterbeispiel ist diese CD durchaus einer näheren Betrachtung würdig. Einen überaus irdischen Hunderter für soviel faulen Zauber hinzulegen, bedarf aber einer Überwindung, welche die Grenzen meines PSI-untauglichen Bewußtseins sprengt. **(hl)**



Mit dem Spiel Myst weder verwandt noch verschwägert: Mysterium offeriert den »aktuellen Stand der PSI-Forschung auf CD-ROM«.



Dr. Gruber erläutert, wie Sie Ihr PSI-Potential testen können. Er ist der Autor von Büchern wie »Suche im Grenzenlosen« (... im übrigen KEINE Abhandlung über das Spielearchiv von PC Player).



Registrierte Kunden dürfen einen ellenlangen Fragebogen ausfüllen und einschicken. Die Auswertung des »PSI-Fragebogens« verlangt allerdings aufrichtige Auskunft zu tiefschürfenden Aussagen wie »Viele halten mich für einen Spinner«.

MYSTERIUM

HERSTELLER:
Ulltein Soft Media

PREIS:
ca. 100 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1 & 95, Super VGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Geschultes PSI-Talent führt zur Präkognition der Bundesliga-Ergebnisse.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Einige Bilddokumente sorgen für echte Heiterkeit.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Die Geister, die ich rief, quatschen mir die Ohren voll.

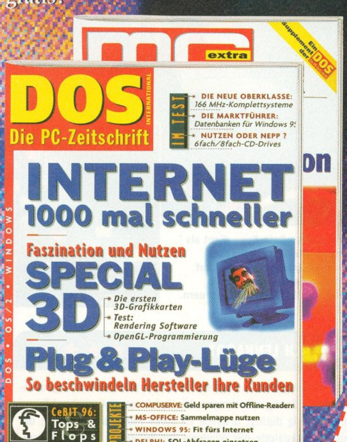
DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Wir wollen Geisterjäger »John Sinclair«!

HTTP://WWW.DOS.DMV-FRANZIS.DE

Powerpack gratis!

Lernen Sie jetzt die neuen Seiten der DOS kennen: attraktiver, tiefergehender und interessanter denn je. Mit DIP, dem neuen DOS Internet Programm: tagesaktuelle News, Aktionen, Download-Angebote und vieles mehr. Inklusive mc-Extra, das systemübergreifende, technisch orientierte Supplement nur für DOS-Abonnenten: Unix und andere Rechnerwelten, Netzwerktechnologien, Datenbanken, Java, Hot Java und, und...

Das gesamte Power-Pack für Sie jetzt gratis!



Widerrufsrecht: Sie können diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und senden an: DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per **Fax: 089/ 20 24 02 15**

Ja, bitte senden Sie mir eine Ausgabe der DOS inklusive dem mc-Extra kostenlos zu. Sollte ich wider Erwarten nicht überzeugt sein, teile ich Ihnen das 10 Tage nach Erhalt des Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir die DOS regelmäßig per Post frei Haus – mit ca. 8% Preisvorteil für nur DM 7,37 je Heft statt DM 8,- bei Einzelheftkauf (Jahresabopreis DM 88,50). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

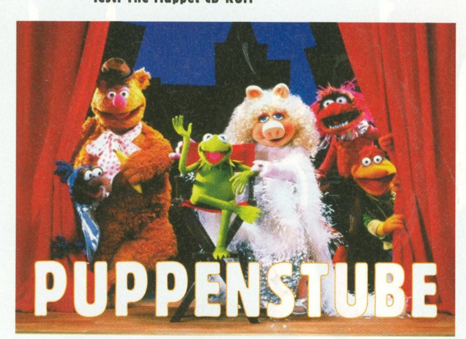
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von einer Woche beim DMV-Verlag, DOS, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich oder per Fax 089/ 20 24 02 15 widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

CPP 68



Die Muppets-Labors sind noch chaotischer als unser Hardware-Studio. Und wo trifft man sonst einen Koch, dessen wichtigstes Küchen-Utensil die Schrotflinte ist? Eine spielerische Würdigung der »Muppets-Show« entzückt die Fans von Kermit & Co.

Software

Zu den großen Mißverständnissen im deutschen Kulturbetrieb gehört die abfällige Pauschal-Deklarierung von Zeichentrick- und Puppen-Produktionen als »Kinderkram«. Nicht nur die zynische Cartoon-Serie »The Simpsons« wurde bei uns gründlich mißverstanden: Als im Jahre 1976 die »Muppets-Show« erstmals über die Äther ging, war man schnell mit voreiligen Kindersendungs-Schubladen zur Hand. Doch in den fünf Jahren ihres Fernsehlebens verschafften sich die Mitglieder des Handpuppen-Ensembles Respekt bei Anhängern anarchischen Humors.

Das Muppet-Revival brummt derzeit auf vollen Touren. In den Staaten lief gerade die erste Staffel der neuen Fernsehshow »Muppets Tonight«. In den Kinos sorgten die respektlosen Plüschkameraden mit »Treasure Island« für volle Kassen. Fehlt zum Medienglück also nur noch das Muppet-CD-ROM. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen sieben Muppet-Spiele und jede Menge neues Videomaterial mit Kermit, Gonzo, Miss Piggy, Fozzie-Bär & Co.

THE MUPPET CD-ROM

▶ Hersteller:	Starwave
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Hardware:	❶②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch

Der rote Faden ist mit erfrischender Gründlichkeit an den Haaren herbeigezogen. Durch einen kleinen technischen Fehler in den Muppet-Labors haben sich die Bestandteile des CD-ROMs im Hardware-Dickicht des verblüfften Anwenders niedergelassen. Die kleinen Bit-Pakete blockieren den Datenhighway, als wären es Sonntags-Schnarcher auf dem linken Autobahnstreifen. Da hilft nur »wegspielen«: Klicken Sie einen Verstopfungs-Folder auf der Übersichtskarte »Bitmap« an, rauscht der Datenbus sogleich los. Am Ziel erwartet Sie eines von sieben Mini-Spielchen. Sobald es gelöst ist, wird ein weiterer Platinenabschnitt freigegeben. Die einzelnen Puzzles kommen mehrmals mit verschiedenen Fragen oder Aufgaben vor. Das Programm merkt sich Ihren Zwischenstand, wenn Sie das Muppet-CD-ROM verlassen.

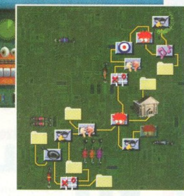
Was da an spielerischen Inhalten geboten wird, dürfte die PC-Benutzer dieser Welt in zwei Lager teilen: Für die einen ist es eine durchwachsene Minispiele-Sammlung, für die anderen die schönste Muppet-Reminiszenz der Welt. Um das Spaß-Potential der Denk- und Geschicklichkeitstests würdigen zu können, sollte man mit den Charakteren halbwegs vertraut sein.

Paradebeispiel »The Swedish Chef's Kitchens of Doom«: Fürs objektive Auge ist diese 3D-Einlage ein langsamer und ziemlich fader »Doom«-Verschnitt. Bei der Parodie auf das indizierte Actionspiel ist freilich der berühmte schwedische Koch unter-



Fritz Egners Pseudopromis können einpacken: Wenn die Muppets das Gameshow-Konzept von »XXO« veralbern, ist der Unterhaltungswert wesentlich höher.





Das Cockpit des »Data-Bus« dient als Hauptmenü. Hier ändern Sie den Schwierigkeitsgrad oder klicken auf die »Bitmap«, um einen anderen Schauplatz des Spielfelds anzusteuern.

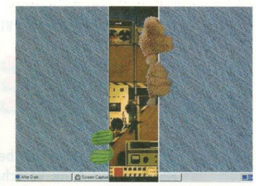
HEINRICH LENHARDT ★★★★

Die CD lebt vom typischen Muppets-Humor, der auch in den neu gedrehten Szenen prächtig rüberkommt. Die Spiele an sich sind auf Dauer doch ein wenig dürftig. Grafisch ist diese Produktion exquisit; die erweiterte Farbpalette der Windows-Darstellung in High- und True-Color wird weidlich ausgenutzt. Für Muppetisten mit guten Englischkenntnissen ein Mordsspaß, Joe Normalo kauft sich lieber ein »richtiges« Spiel.

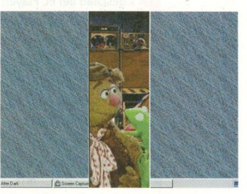


Smörebröd, Smörebröd, ramtamtamtam: Der Muppets-Koch wird in dieser »Doom«-Parodie von widerspenstigen Zutaten gejagt.

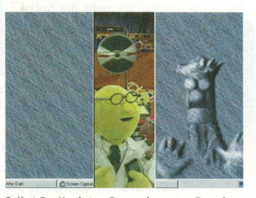
Als Bonus gibt es die »Muppetizer«-Accessoires für Ihren Windows Desktop.



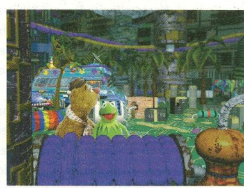
Der zwerchfellerschütternde Start: Nach einem »Systemfehler« bahnen sich Kermit und Fozzie ihren Weg auf den Windows-Desktop.



Die Lage ist kritisch. Programm-Häppchen mit den Muppets sind ins Schleudern geraten und »verstopfen« den Computer des arglosen Benutzers.



Selbst Dr. Honigtau-Bunsenbrenners Experiment mit Beaker kann den kleinen Hardware-Zwischenfall nicht beheben.

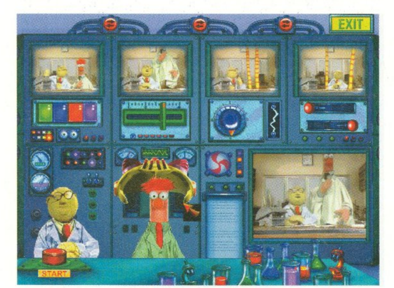


Da hilft nur eins: Ab in den Data-Bus und die Minispiele alle lösen, welche die Datenpfade auf der Platine verstopfen.

wegs. Getreu der Serientradition, daß die Zutaten sich heftigst seiner Zubereitungsbemühungen entziehen, benutzt der Chef hier Mixer, Schneebesen und Co. als »Waffen«.

Beim Auftritt des unter mangelnder Publikumsakzeptanz leidenden Bärenkomikers Fozzie wird gar »Missile Command« zitiert: Mit dem Fadenkreuz visieren Sie den Aufschlagpunkt von Abwehrraketen an, die Fozzie vor faulen Eiern und anderen Ungunstbezeugungen schützen sollen.

Genug der Action; die anderen Muppet-Spiele widmen sich der Denk- und Tüftelkunst. In den Muppet-Labors müssen Sie vier Erinnerungsmomente aus dem spärlichen Gehirn des unglückseligen Assistenten Beaker sortieren. Stimmt die Reihenfolge, wird das Video gezeigt, aus dem die Schnappschüsse stammen. In der Loge warten die Grantler Statler und Waldorf, gegen deren ätzende Meckerarien jeder PC-Player-Verriß ein sanftes Heidschibumbeidschi ist. Bei diesen »grumpy old men« müssen Sie ein vier mal vier Felder großes Puzzlebild zusammensetzen. Gonzo der Große möchte indes per Kanone auf ein Ziel gefeuert werden, während er Beethovens Fünfte mit der Mundharmonika spielt. Sie können Höhe und Winkel des Abschusses bestimmen; mit ein



Bei »Beaker's Brain« müssen Sie die Bilder in die richtige Ablauffolge bringen. Zur Belohnung wird der komplette Videoclip abgespielt.



bißchen rumprobieren hat man auch diese Aufgabe gemeistert.

Wer heimlich SAT1 guckt, wird bei zwei Game-Show-Parodien von gewissen Wiedererkennungsmomenten heimgesucht. »Trivial but true« ist eine Variante von »XXO« - mit zwei Unterschieden: Kermit der Frosch moderiert ungezwungener als Fritz Egner und die neun Promi-Slots werden von Muppets eingenommen. Der Spielablauf ist simpel: Kermit liest eine Trivia-Frage vor. Einer der Promis wählt eine von drei Antwortmöglichkeiten - Sie müssen nur noch entscheiden, ob diese Wahl richtig oder falsch ist. »Scope that Song« ist hingegen eine Art Mischung aus »Glücksrad« und »Grand Prix d'Eurovision«. Miss Piggy dreht am Rad; die erwirbelte Zahl repräsentiert die Anzahl der Noten, die von einem Lied angespielt werden. Für die schräge Darbietung sorgen quäkende Knuffelwesen, denen der »Musiker« mit Hammerschlägen Jammerlaute in verschiedenen Tonhöhen entlockt.

Damit sowohl Kids als auch in Ehren ergraute Muppets-Huldiger würdig gefordert werden, dürfen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Zwischen den einzelnen Spielen gibt es immer wieder Video-Inserts mit altem und brandneuem Muppet-Material. Außerdem enthält die CD-ROM einen »Muppetizer« für Windows 95 - Motto: alles, was den Desktop Muppet-gerecht aufmöbelt. Hintergrundbilder, Mauszeiger und ein göttliches Sound-Schema machen jeden Fan glücklich. **(hl)**

Shareware: Quick Picture Viewer

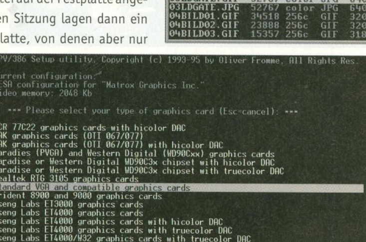
SCHNELLGUCKER

Der flotteste aller Bildbetrachter läuft unter MS-DOS und dank Vorschau-Funktion in Windeseile durch große Bildersammlungen.

```
QPV/386 1.7c  (c) 1993-96 ...            ...l Rights Reserved
        <<< Unregistered ...              ...ter! >>>
            Press F1 for ...              ...ons.
('*') file info:    on                        off
('!') fast preview: on                        off
                                                  CPU: P5
640×480, 64K colors      fr...      2048 XMS, 16384 EMS
...                                 ...PG   68868 color JPG  640× 480
...                                 ...PG   58578 color JPG  640× 480
...  color JPG                      05BILD03.JPG  69480 color JPG  640× 480
                                    05BILD04.JPG  58167 color JPG  640× 480
                                    05BILD05.JPG   4125 color JPG   85×  36
01BILD04.TIF 204604  ----           05BILD06.JPG   4411 color JPG   63×  58
01BILD05.TIF 236518  ----           05BILD07.JPG   4502 color JPG   59×  58
01BILD06.TIF 449278  ----           27BILD02.GIF  10250  2g  GIF  650× 709
01BILD07.TIF 223700  ----           27BILD03.GIF   1010  2g  GIF  134× 130
01BILD08.TIF 156912  ----           27BILD04.GIF   1497  2g  GIF  240× 240
01BILD09.TIF 408490  ----           27BILD05.GIF   1785  2g  GIF  228× 230
01BILD10.TIF 326622  ----           27BILD06.GIF   3227  2g  GIF  328× 328
01BILD11.TIF 217950  ----           27BILD07.GIF   2884  2g  GIF  338× 298
01BILD12.TIF 134942  ----           27BILD11.JPG 119790 color JPG  640× 320
01BILD13.TIF 375166  ----           27BILD12.JPG 150441 color JPG  640× 320
02BILD01.GIF 266844 256c GIF 1024× 768  27BILD13.JPG  46080 color JPG  640× 320
02BILD02.GIF  75595 256c GIF  648× 408  27BILD14.JPG  48553 color JPG  640× 320
02BILD03.GIF  60053 256c GIF  648× 488  27BILD15.JPG  30226 color JPG  640× 320
03OINDEX.JPG  35615 color JPG  505× 480  36BILD00.JPG  57028 color JPG  540× 748
03BILD00.GIF  11070 256c GIF  256× 264  50BILD02.GIF  27031 256c GIF  320× 200
03BILD01.GIF 154153 256c GIF  640× 480  50BILD03.TIF 208526 ----
03BILD02.GIF  75491 256c GIF  640× 480  50BILD05.GIF  35568 256c GIF  320× 200
03BILD03.GIF  66105 256c GIF  640× 480  50BILD06.GIF  70198 256c GIF  640× 480
03BILD04.GIF  66331 256c GIF  640× 480  50BILD07.GIF 165271 256c GIF  800× 600
03BILD05.GIF  57731 256c GIF  640× 480  50BILD08.GIF  75492 256c GIF  640× 480
03LDGATE.GIF  52767 color JPG  640× 480  50BILD09.JPG  57028 color JPG  540× 748
03LDGATE.JPG  52767 color JPG  640× 480  50BILD10.EPS 245116 ----
04BILD01.GIF  34518 256c GIF  320× 200  51BILD02.GIF 155946 256c GIF  640× 480
04BILD02.GIF  23888 256c GIF  320× 200  51BILD03.GIF  18292 256c GIF  322× 265
04BILD03.GIF  15357 256c GIF  318× 185  51BILD04.GIF 264214 256c GIF 1024× 768
```

Kein Problem für QPV: Die gerade markierte JPG-Datei wurde fälschlicherweise als GIF gespeichert. Wie ebenfalls zu sehen, muß QPV bei TIF-Bildern passen, dafür erscheint aber eine Vorschau der lesbaren Bilder auf Knopfdruck.

Es geschah bei PC Player: Von einem Spiel ließen sich nur Bildschirmauszüge erstellen, indem mit dem Programm PCXDump (siehe PC Player 3/96) alle paar Sekunden automatisch eine Datei auf der Festplatte angelegt wurde. Nach einer solchen Sitzung lagen dann ein paar Dutzend Bilder auf der Platte, von denen aber nur eines genau die Szene enthält, die gerade gewünscht war. Was nun? Windows starten, mit Paint Shop Pro (Player 3/96) eine Voransicht aller Bilder erstellen? Viel schneller geht die Suche mit dem Sharewareprogramm »Quick Picture Viewer«, kurz QPV.



Eine spezielle Grafikkarte sollte nur gewählt werden, wenn QPV mit der Option »VESA (autodetect)« nicht läuft.

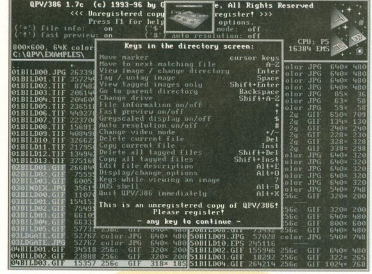
Das schon seit einigen Jahren unter dem Namen »QPEG« durch die Netzwerke geisternde Utility verfügt jetzt als »QPV 1.7c« über ein Installationsprogramm, das automatisch alle VESA-kompatiblen Grafikkarten einrichtet. Früher mußten umständlich Dateien kopiert oder von Hand angepaßt werden. Mit der neuen Installationsroutine endet der Komfort aber nicht: Was QPV über die Masse aller anderen Bildbetrachter heraushebt, ist die enorme Geschwindigkeit beim Betrachten von gepackten Dateien im Format GIF, JPG oder dem neuen PNG. Eine 640 mal 480 Punkte große JPG-Datei wird auf einem DX2/66-PC in unter drei Sekunden angezeigt.

Noch schneller arbeitet die Vorschau des Programms. Wenn durch die Liste der Dateien geblättert wird, zeigt QPV ständig eine verkleinerte Version des aktuellen Bildes in Graustufen an, was zur reinen Identifizierung der richtigen Grafik völlig ausreicht. In dieser Datenliste wird QPV dann zum kleinen Archivar. Umfangreiche Funktionen zum Kopieren, Verschieben und Löschen der Bilddateien stehen ähnlich wie bei Norton Commander oder dem Shareware-Programm DCC (PC Player 5/96) bereit.

Darüber hinaus eignet sich QPV auch zum Entrümpeln des Bilderverzeichnisses: Auf Wunsch guckt das Programm beim Einlesen des Verzeichnisses kurz in jede Datei und zeigt dann an, ob es sich um ein lesbares Bild handelt. Auf die Angaben von QPV kann man sich dabei verlassen, denn auch Dateien die mit der falschen Namenserweiterung (etwa GIF statt JPG) gespeichert wurden macht QPV aus. Bei den Dateiformaten gibt sich die Software recht anspruchslos: JPG-Dateien aus allen gängigen Programmen lassen sich ohne weiteres einlesen. Wenn eine Datei nicht mit QPV abeiten kann, stehen die Chancen recht gering, außer dem ursprünglichen Erzeuger noch irgend eine andere Software zu finden, die damit umgehen kann.

Einen kleinen Wermutstropfen enthält jedoch auch QPV: Das von Grafikprofis oft genutzte Format TIFF kann nicht verwendet werden. Dafür werden Bilder in den unterstützten Formaten wirklich zuverlässig gelesen: JPG, TGA, GIF, PCX, BMP, IFF/ILBM, PNM/PBM, PCD, PNG.

Da QPV obendrein auch in einer DOS-Box unter Windows bei Standardauflösungen wie 640 mal 480 Punkten einwandfrei arbeitet, ist es für das schnelle Ansehen von Dateien erste Wahl. Dank der eingesparten Zeit sind dafür 30 Mark Registrierungsgebühr nicht zuviel verlangt. **(nie)**



QPV arbeitet ohne Menüsystem, alle Befehle werden nach einem Druck auf F1 angezeigt.



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	19,90
DELTA –V– 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**19,90**
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**29,90**
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	29,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	**85,90**
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIR HAVOC CONTROLLER	**19,90**
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 – 1865 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	**24,90**
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. *	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**39,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000	**69,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INCL.LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	**39,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR DV/EV	24,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ DT. ANLEITUNG	69,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	39,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING–	**29,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	19,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEFCON V	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	**69,90**
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL DT.	**29,90**
DAS II: STERNENSCHWEIF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DOGZ – SCREENSAVER –	**29,90**
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	75,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90

CD-ROM-GAMES

EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
EMPIRE DELUXE 2 – ART OF WAR –	29,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**69,90**
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (COS/WIN95)	**65,90**
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	19,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFEND	**29,90**
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	279,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	**39,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**19,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
HUMANS 3 – EVOLUTION – DT. ANLEITUNG	**29,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	**24,90**
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	**79,90**
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN)	**59,90**
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	34,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 – 6 COLLECTION	**29,90**
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING *	**69,90**
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**29,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**69,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MECHWARRIOR II – CLANS – K. D. INCL. EXPAN.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	**29,90**
MYST INCL. MAUSMATTE	**35,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH	79,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	**59,90**
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**39,90**

CD-ROM-GAMES

PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	**29,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	35,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**24,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	**34,90**
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	**49,90**
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 – 4 *	**65,90**
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	79,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	**49,90**
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	**79,90**
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	**29,90**
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL – INTERAKT. FILM – KOMPL. DT.	**59,90**
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	29,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 – VENEGEANCE OF BLOOD ANGELS – *	**85,90**
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1–5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 *	79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	**69,90**
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	**75,90**
STAR TREK: KLINGON	**69,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**35,90**
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59.90
STEEL PANTHERS – SSI –	**29,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	**19,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	**29,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
THINK „X" DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH *	85,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90

CD-ROM-GAMES

T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	24,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	69,90
TUNELAND	**19,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	**14,90**
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	**59,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG *	**45,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	75,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II – BLOOD VENEGANCE –	**69,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	**79,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
WORLD RALLYE FEAVER DT. ANLEITUNG	**75,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. *	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AND ROUTE 96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	49,90
AROUND ATLANTA (INFOS Ü. D. OLYMIASTADT	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-INFO I	**14,90**
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH –	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	**129,90**
LOVE VISION INT.AKT. TECHNO-SZENE-FÜHRER	39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL.DT.	99,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	**79,90**

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	49,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	249,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE – CH PRODUCTS –	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!





Schon seit einem halben Jahr ist MMX serienreif, die neuen Chips arbeiten in Standard-PCs. Dennoch erscheinen sie erst Ende '96 – Marketingpolitik.

Hardware

Intels Rennpferd Pentium bekommt eine Multimedia-Erweiterung namens MMX. Was Spiele davon haben? Bei richtiger Programmierung eine Menge.

Der Trend schlechthin im PC-Geschäft heißt »Consumer-Applikationen« oder zu deutsch: CD-ROMs, meist mit Spielen oder Multimedia-Anwendungen darauf. Und der Gegner im Wohnzimmer ist auch schon ausgemacht – es soll den Videospielkonsolen an den Kragen gehen. War ein PC bisher nur durch jährliche Upgrades mit neuer Hardware auch fit für Actionspiele, so soll sich das in Zukunft ändern. Das Ziel ist eine gemeinsame Plattform aus Hard- und Software, die für die meisten Neuerscheinungen geeignet ist. Der erste Schritt ist (samt kräftigen Anlaufschwierigkeiten) mit DirectX für Windows 95 schon getan (siehe Seite 116), die Spezialhardware in Form von 3D-Grafikkarten tröpfelt allmählich in die Läden. Und Prozessorprimus Intel? Der hat seinem Verkaufsschlager Pentium die »Multimedia Extensions« (MMX) verordnet, die speziell die Bearbeitung von Grafik- und Sounddaten wesentlich schneller macht.

Der Kern von MMX sind über 50 neue Befehle für den Pentium. Ein Mikroprozessor kennt nur einige bestimmte Kommandos, aus denen jedes Programm zusammengesetzt ist. Wofür sich ein Prozessor in der Praxis eignet, wird ganz wesentlich durch diesen »Befehlssatz« bestimmt: Wenn der Chip beispielsweise nur addieren, aber nicht direkt multiplizieren kann, muß er dieses Manko durch entsprechend viele Additionen wettmachen. In einer Registrierkasse könnte ein solcher Chip gute Dienste leisten, denn dort werden zum größten Teil einzelne, verschiedene Zahlen zusammengezählt. Bei einer Anwendung in der Lagerverwaltung, wo viele gleiche Preise mehrfach vorkommen, hätte ein solcher Chip aber das Nachsehen.

Wie bei 3D-Grafikkarten profitieren vor allem actionlastige Spiele von MMX. Ubi Soft stellte auf der E3 eine Demo des Rennspiels POD in einer MMX-Variante vor.

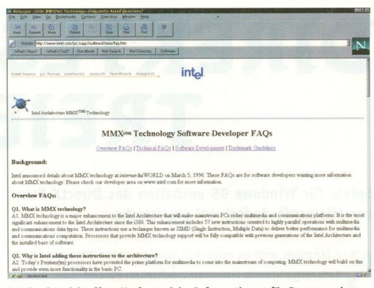
Pentium als Spieleprozessor

Genau so ist es auch bei Spiel-Computern: Eine Unzahl von Spezial-Chips tummelt sich in den Spielautomaten und Konsolen. Auch die Heimcomputer der 80er Jahre wie der Amiga eigneten sich nur deshalb so gut zum Spielen, weil dort viele Spezialisten am Werk waren, um den Hauptprozessor zu entlasten. Zum Spielen war der von IBM erfundene »Personal Computer« aber nie gedacht. Sein Intel-Prozessor sollte flott mit Zahlen umgehen und einen guten Kompromiß für alle Anwendungen darstellen. Daß dazu auch einmal fotorealistische Grafiken und Klänge in damals noch gar nicht gekannter CD-Qualität gehören würden, konnte freilich niemand ahnen.

So kommt es zu der paradoxen Situation, daß neben einem Pentium-Prozessor in manchen PCs eine Soundkarte mit einem »digitalen Signalprozessor« (DSP) steckt, der Audiodaten tatsächlich um ein Vielfaches schneller als der viel teurere Pentium behandeln kann. Ein Teil der MMX-Erweiterungen verhilft dem Pentium dann auch zu Funktionen, die einem DSP ähneln. Bei der Auswahl der MMX-Befehle gibt Intel an, grafik- und soundintensive Programme aller Sparten (natürlich auch Spiele) untersucht zu haben. Das Ergebnis: Diese Software verwendet sehr ähnliche Berechnungen, die sich mit wenigen Spezialbefehlen schneller abwickeln lassen als mit dem Universalwerkzeug des bisherigen Intel-Befehlssatzes. Die neuen MMX-Funktionen stellen also lediglich eine Erweiterung dar. Was der Programmierer nun benutzt, bleibt ihm überlassen.

Jede neue Hardware verlangt nach neuen Programmen, und MMX macht hier keine Ausnahme. Damit die Turbo-Pentiums ihre Vor-

teile voll ausspielen können, müssen die Spiele daran angepaßt werden. Solange die neuen Befehle nicht vewendet werden, bleibt die Geschwindigkeit praktisch die alte. Ein MMX-Pentium funktioniert genau wie ein normaler Pentium, und arbeitet dabei sogar minimal schneller. Der noch unter dem Codenamen »P55C« firmierende, erste MMX-Chip bekam einen doppelt so großen internen Cache spendiert, der in Verbindung mit einigen anderen Optimierungen im Prozessor für mehr Tempo sorgt. So richtig Spaß macht der P55C aber wirklich erst mit speziellen MMX-Programmen. Eine Grafik kann dann beispielsweise fünfmal schneller über den Bildschirm geschoben werden als bei einem »alten« Pentium. Für PC-Hersteller und upgrade-willige Anwender ist ein MMX-Pentium nichts anderes als ein neuer Pentium-Chip: Der neue Prozessor paßt in jedes Pentium-Motherboard und benötigt auch kein neues BIOS. Alter Chip raus, neuer rein, und schon hat man MMX – aber erst, wenn Intel die Chips auch auf den Markt bringt.



Intel zeigt sich offen: Umfangreiche Informationen für Programmierer und Anwender sind zu MMX über das Internet zu erhalten.

Nur wenig schneller mit alten Spielen

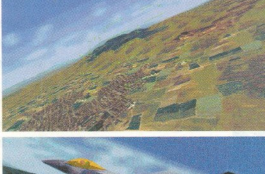
Die zögerlichen und halbherzigen Anpassungen von Spielen an 3D-Grafikkarten (PC Player 7/96) zeigen, wie schwerfällig die Spiele-Branche auf neue Hardware reagiert. Deshalb gibt es von Intel zumindest für Windows 95 einen einfachen Weg, ein und dasselbe Programm sowohl auf Standard-Pentiums wie auch MMX-Maschinen flott zu bekommen. Der Prozessor teilt einem Programm auf Anfrage mit, daß MMX im Prozessor steckt. Danach können die Beschleunigungsfunktionen über drei Programmbibliotheken (DLLs) verwendet werden. Für die Spiele-Hersteller ist damit die Anpassung ihrer Software viel einfacher, als wenn zwei Versionen erstellt werden müssen.

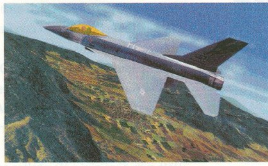
So zeigten sich auf der Messe E3 auch etliche Hersteller, darunter »GT Interactive«, »Microprose« und »UBI Soft« von MMX begeistert: Insgesamt durften sechs Spiele mit MMX-Routinen bewundert werden. Schon auf der CeBIT gab es erste Demos von »Cryo« und »Ocean« zu sehen, die klar machten: MMX zielt nicht nur auf Grafik- und Sound-Anwendungen unter Windows, sondern vor allem auf Spiele. Dennoch will der Chip-Gigant im Moment noch den Trubel um MMX unter Kontrolle halten, schließlich sollen die bisherigen Pentiums noch ein Weilchen verkauft werden. Da zudem die Chips ohne MMX noch mindestens bis Mitte 1997 im Programm bleiben und die MMX-Pentiums bis dahin immer etwas teurer verkauft werden, lohnt es sich nicht, die Anschaffung eines neuen PCs zu verschieben.

Warten lohnt sich nicht

Bis wirklich etliche Spiele MMX nutzen, geht mindestens noch ein Jahr ins Land. Die ersten Muster von 3D-Grafikkarten stehen nun schon seit einem Dreivierteljahr bei den Entwicklern, ohne daß jeder seine Software sofort angepaßt hätte. Zudem kommen die Pentium-Preise durch den soeben erschienen 200-MHz-Chip ins Rutschen: Der Einstiegsprozessor mit 90 MHz ist unter 200 Mark zu haben, und der empfehlenswerte Mitttelklassechip mit 133 MHz ist deutlich unter 500 Mark erhältlich.

Wer sich also bis Anfang nächsten Jahres noch einen neuen PC oder ein Upgrade zulegen möchte, kann sich ruhigen Gewissens für Geräte ohne MMX entscheiden – sollte der MMX-Pentium beim Händler freilich nur 50 Mark Aufpreis kosten, so ist er die zukunftssichere Wahl. Allerdings muß er dann mit ausreichend hohem Takt arbeiten, denn die Anforderungen von Spielen an die Hardware werden sich mit MMX nicht deutlich verringern. Was an Rechenzeit für Grafik und Sound eingespart wird, fließt sofort wieder in andere Teile wie die Gegnerintelligenz.





Microprose zeigte auf der E3 eine erste MMX-Version von »Falcon 4.0«. Gegenüber einem normalen Pentium war die Grafik hier etwa dreimal schneller.

Dennoch hat MMX beste Chancen, sich durchzusetzen, und das nicht nur, weil der Marktführer Intel dahinter steckt. Der Chip-Riese hat sich zwar die Ausführungsweise der MMX-Befehle in seinem Chip schützen lassen, der Befehlssatz selbst steht aber allen offen.

So hat inzwischen schon Cyrix als erster Konkurrent angekündigt, seine neuen Prozessoren auch schon Ende des Jahres mit MMX auszustatten. Intel wiederum will MMX auch in eine neue Variante des Pentium Pro packen, der damit vielleicht doch noch spieletauglich wird (PC Player 4/96), und auch zukünftige Intel-Chips werden von Haus aus mit MMX arbeiten. **(nie)**

IN ALLER KÜRZE

- **MMX steht für einen erweiterten Pentium mit 50 zusätzlichen Befehlen.**
- **Die MMX-Prozessoren sollen ansonsten voll Pentium-kompatibel sein.**
- **MMX ist schon fertig, aber noch nicht zu kaufen.**
- **Erste MMX-PCs sollen erst gegen Ende des Jahres zu haben sein.**
- **Spiele-Entwickler erhalten Informationen auf Intels Web-Server www.intel.com.**
- **Auf der E3 wurden schon sechs Spiele gezeigt, die MMX-Erweiterungen nutzen.**

DIREKTES TREIBERCHAOS

Keine Panik: DirectX Installieren

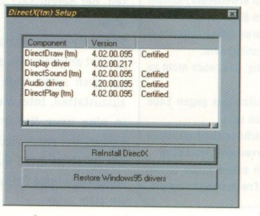
Spiele für Windows 95 enthalten das DirectX-Paket von Microsoft. Jedoch oft das falsche.

So langsam wird es ernst mit Spielen unter Windows 95: In den vergangenen Monaten erschienen etliche Titel, die nur unter Microsofts neuem Betriebssystem funktionieren. Angefangen von »Mechwarrior 2« bis »Earthworm Jim« ist bald jedes Genre vertreten, so daß echte Spielefreaks nicht mehr um Windows 95 herumkommen. War Windows 3.x als Leistungsfresser für Spiele verschrien, so bietet Windows 95 für Spiele mit »DirectX« eine Erweiterung, die höhere Grafikleistung und verbesserte Kontrolle über die verschiedenen Komponenten eines PC-Systems verspricht.

Was in der Theorie gut klingt, erweist sich in der Praxis als problematisch: »DirectX« wurde nicht rechtzeitig fertig, und befindet sich nicht auf der Windows-95-CD. Damit Sie trotzdem in den Genuß der Vorteile kommen, soll jedes Spiel für Windows 95 eine installationsfähige Version von DirectX enthalten. Auch auf der PC-Player-CD-ROM zu dieser Ausgabe ist DirectX im Verzeichnis \DEMOS\VIRTUA\DIRECTX enthalten, denn die Demoversion von »Virtua Fighter« benötigt das Treiberpaket.

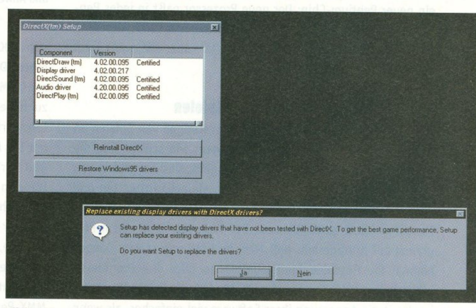
Hält sich der Spiele-Hersteller an die Vorgaben von Microsoft, so wird bei der Installation automatisch nach bereits installierten DirectX-Treibern gesucht und das Programm DXSETUP gestartet. Genau hier lauert die tüchische Falle, die immer wieder zu Schwierigkeiten führt.

So kann es passieren, daß bereits alle Teile von DirectX installiert sind. Wenn der Grafiktreiber jedoch nicht als von Microsoft für DirectX-Anwendungen freigegeben (zertifiziert) gilt, will das Programm den Treiber überschreiben (siehe Bild). Und das, obwohl alles bestens läuft. Wegen Querelen mit Microsoft (siehe PC Player 7/96, Seite 156) ist die Zertifizierung der dringend benötigten Treiber aber nicht jedem Hardware-Hersteller möglich. Die Folge sind die beschriebenen Warnmeldungen.



Wenn dieses Fenster erscheint, und nicht alle Treiber als »Certified« gekennzeichnet sind, sollten Sie die Treiber in der Regel nicht neu installieren!

Die beiden Funktionen dieses Dialogfeldes sorgen für zusätzliche Verwirrung. Wenn Sie »Reinstall DirectX« wählen, installieren sich in der Tat die in diesem Spiel enthaltenen Treiber neu – mit einem gewaltigen Haken, dazu gleich mehr.



Klicken Sie statt dessen auf »Nein«! Andernfalls wird Ihr Grafiktreiber durch eine Standard-Version ersetzt, Spiele könnten dann sehr viel langsamer laufen.

Die zweite Möglichkeit, »Restore Windows95 drivers«, ersetzt nicht etwa alle Treiber für Grafik, Sound und Eingabegeräte durch die Standard-Versionen, sondern nur die Anteile, die DirectX auch verwendet.

Grafiktreiber nicht ersetzen!

Wird die erste Option angeklickt, überträgt das Setup-Programm die DirectX-Treiber auf die Festplatte, und fragt dann höflich nach, ob die nicht zertifizierten Treiber ersetzt werden sollen: *Tun Sie es nicht!*

Was Sie danach auf der Festplatte hätten, wären die Treiber, die Microsoft für Ihre Hardware als geeignet erachtet. Das führt bei der Grafikkarte mitunter im Gegensatz zur Meldung des Programms zu geringerer Leistung und fehlenden Features, wie besonderen Auflösungen und schnellem Umschalten des Bildschirmmodus. Die Soundkarte kann völlig lahmgelegt werden.

Nach der Installation möchte das Setup-Programm den Rechner neu starten und läßt Ihnen auch keine Wahl, es nicht zu tun. Wenn Sie dazu, etwa wegen noch geöffneter Anwendungen, nicht bereit sind, hilft ein Klick auf »OK« bei gedrückter Umschalttaste (Shift). Aktiv sind die neuen Treiber aber in jedem Fall erst nach einem Neustart des Systems.

Das Schwarze Auge 3 - 29,95

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour	D	77.95
3D Ultra Pinball	D	64.95
Afterlife (*)	E	67.95
AH-64 Longbow	D	76.95
Airbus 2 (WIN95) (*)	D	69.95
Anvil Of Dawn	D	69.95
Apache Longbow	D	69.95
Ascendancy	D	52.95
Assault Rigs (*)	A	72.95
Bad Mojo	D	74.95
Battle Cruiser (*)	D	62.95
Battle Isle 3	D	69.95
Battle Race (*)	A	63.95
Bermuda Syndrome	A	84.95
Biing!	D	49.95
Bleifuß	D	49.95
Caesar 2	D	73.95
Chaos Engine (*)	A	a.A.
Chronomaster	D	49.95
Civilisation 2	D	74.95
Civnet	D	52.95
Command & Con. 2 - Red Allert (*)	D	84.95
Command & Conquer	D	79.95
Command & Conquer	US	94.95
Command & Conquer Miss. CD	D	24.95
Command Aces Of The Deep	D	79.95
Conquerer a.d. 1086	D	74.95
Conquest Of The New World	D	79.95
Crusader - No Remorse	D	79.95
Cyberia 2	D	69.95
Cybermage	D	79.95
Cyberstorm (*)	D	a.A.
Der Kapitalist	D	74.95
Der Planer 2 (*)	D	64.95
Descent 2	A	79.95
Descent Levels Of The World (*)	A	37.95
Destruction Derby	A	87.95
Diabolo (*)	D	a.A.
Die Fugger 2	D	74.95
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen (*)	D	64.95
Die gr. Schlacht um Gettysburg (*)	D	64.95
Die Siedler 2	D	67.95
Dime City	D	49.95
Druidenzirkel	D	59.95
DSA 3: Schatten über Riva (*)	D	29.95
Duke Nukem 3D (Share)	E	14.95
Duke Nukem 3D Vollvers.	A	69.95
Dungeon Keeper (*)	D	69.95
Earthsiege 2	D	79.95
Earthworm Jim	D	68.95
Earthworm Jim 1+2	D	62.95
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	D	76.95
F1-Manger 96	D	67.95
Fantasy General	E	63.95
Fantasy General (*)	D	69.95
FIFA-Soccer 96	D	59.95
Flight Shop f. MS FS 5.x	A	74.95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94.95
Formular 1 Grand Prix 2 (*)	D	94.95
Frankenstein	D	74.95
Gabriel Knights 2	D	84.95
Grand Prix Manager	D	52.95
Hattrick !	D	69.95
Heart Of Darkness (*)	D	84.95
Heroes Of Might & Magic	D	69.95
Hexen	E	84.95
Hugo 3	D	64.95
Indy Car Racing II	A	67.95
Kingdom O Magic	D	69.95
Lands Of Lore 2 (*)	D	84.95
Lighthouse (*)	D	a.A.
Mad TV 2 (*)	D	64.95
Madden Football 96 EA (*)	D	79.95
MAG	D	68.95
Martini Racer	D	19.95
Master Of Antares (Orion 2) (*)	D	79.95
Mech Warrior 2	D	76.95
Mech Warrior 2 Ext. Pack	D	39.95
Megarace 2 (*)	D	69.95
Mephisto Genius 2	D	87.95
Monopoly	D	64.95
Monsterized (*)	D	a.A.
Myst	D	67.95
Nascar Track Pack	A	37.95
NBA Live 96	A	79.95
Need For Speed	D	79.95
NHL Hockey 96	D	79.95
Offensive	D	79.95
Panzergeneral 2	A	66.95
PGA 96 Data Disc Spanish Bay	A	39.95
PGA Tour Golf 96	A	79.95
Phantasmagoria	D	89.95
Pinball 95	A	59.95
Pinball Illusions	A	57.95
Pinball Wizzard 2000	A	63.95
Pitfall WIN95	D	76.95
Pole Position	D	84.95
Police Quest SWAT	D	79.95
Pro Pinball - The Web	A	52.95
Psychic Detective	A	64.95
Psycho Pinball	A	65.95
Quake	A	a.A.
RAN Trainer 2	D	64.95
Rayman	D	69.95
Rebel Assault 2	A	64.95
Rebel Assault 2	D	76.95
Riddle Of Master Lu	D	72.95
Ripper	D	77.95
S.T.O.R.M.	D	69.95
Schleichfahrt (*)	D	a.A.
Shannara	D	69.95
Shellshock	D	72.95
Shivers	D	79.95
Shock Wave Assault	A	69.95
Sid Meier Clas. (Col/Civ/Rail/Pri)	D/A	84.95
Silent Hunter	D	64.95
Silent Thunder	A	79.95
Sim City 2000 Collection	D	82.95
Sim City URK	D	32.95
Sim Tower	D	69.95
Sim Town	D	79.95
Simon The Sorcerer 2	D	74.95
Space Bucks	D	67.95
Space Hulk	A	69.95
Space Quest 6	D	77.95
Speed Haste	A	54.95
Spycraft (*)	D	a.A.
Star Trek Deep Space Nine	A	69.95
Star Trek Limited Edition	E	119.95
Star Trek Next Generation	D	69.95
Star Trek: Generations (*)	D	a.A.
Steel Panther	D	66.95
Stonekeep	D	87.95
Strike Base (*)	D	64.95
Teamchef	D	82.95
Tera Nova	A	66.95
Tera Nova (*)	D	66.95
Terminator: Future Shock	A	69.95
TFX: EF 2000	D	84.95
The Dig	E	59.95
The Dig	D	69.95
This Means War	D	82.95
Tie Fighter Incl. Mission	A	59.95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	D	69.95
Tilt	A	49.95
TNN96 Fishing	A	72.95
Top Gun	D	78.95
Torin's Passage	D	79.95
Touché	D	67.95
Transport Tycoon Deluxe	D	84.95
Tunnel B1 (*)	D	a.A.
Tyrian	A	69.95
Under A Killing Moon	D	64.95
Urban Runner (*)	D	64.95
Volgas	D	52.95
War Craft 2	D	74.95
War Craft 2 Expansion CD	D	24.95
Warhammer	D	64.95
Welcome To The Future (*)	A	89.95
Werewolf Vs. Commanche	D	72.95
Westwood Compilation	D	72.95
Wetlands	A	54.95
Wing Commander 4	D	94.95
Witchaven	A	69.95
Woodruff (Goblins 4)	D	64.95
Worms	D	67.95
Worms Data CD	D	32.95
WWF Wrestlemania	A	87.95
Z (*)	A	64.95
Zork Nemesis	E	73.95
Zork Nemesis (*)	D	74.95

Disk Spiele auf Anfrage !

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!

Händleranfragen erwünscht.

Lösungshefte ab 12,95 DM

Wir haben viele weitere Spiele + CDs im Angebot !

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !

A – Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D – Anleitung und Spiel in Deutsch
E – Anleitung und Spiel in Englisch
(*) – Bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

Die Siedler 2 67,95
Fantasy General 63,95
Earthsiege 2 79,95
F1-Manager 96 67,95
Z 64,95
Cyberia 2 69,95
Duke Nukem 3D 69,95
Warhammer 64,95
Civilisation 2 74,95
The Dig (Dt.) 69,95
Formula 1 Grand Prix 2 94,95
Master Of Antares (Orion 2) 79,95

HARDWARE

	Preis
Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	239.95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	249.95
ThrustMaster Pinball Contr.	69.95
ThrustMaster Formula T2	249.95
CH Flight Stick Pro	119.95
CH Pedal	99.95
CH Pedal Pro	179.95
Gravis Analog Pro	46.95
Gravis Firebird	99.95
Gravis Phoenix	159.95
Gravis Game Pad	29.95
Gravis Grip inkl. 2 Pads + Game	159.95
Wingman Extreme	78.95
Lautsprecher	
Trust 25W	39.95
Trust 240W	74.95
Trust 300W 3D	119.95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	89.00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	139.00
Mitsumi FX800 EIDE 8x	199.00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	329.00
Toshiba XM5522 EIDE 6x	139.00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699.00
ELSA MPEG PCI	299.00
Soundkarten	
Trust SoundExpert Deluxe 16	99.00
Soundblaster 16 PnP Value	159.00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269.00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	399.00
Festplatten	
Quant. Sirocco 1,7 GB EIDE	449.00
Quant. Sirocco 2,5 GB EIDE	649.00
Quant. Atlas 2GB SCSI-2	999.00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	89.00
INTEL P100	249.00
INTEL P133	449.00
INTEL P166	899.00
Motherboards	
ASUS SP3	249.00
ASUS P55TP4N 256KB PBurst	299.00
ASUS P55T2P4 256KB PBurst	399.00
Shuttle Spacewalker 433	189.00
Shuttle Spacewalker 541 PBurst	249.00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559.00
Matrox Millenium 4MB	849.00
Diamond St. 64 Vid. 2MB VRAM	499.00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	199.00
Elsa Victory 2MB EDO-RAM	449.00
CD-R	
Yamaha CDR102 2/4-fach	1199.00
Phillips CDD2000 2/4-fach	1199.00
CD-Rohlinge	16.95

Schnäppchen

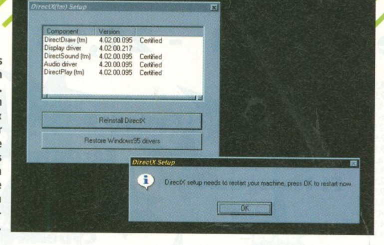
Titel		Preis
Albion	D	39.95
Bioforge	D	29.95
Chewy Flucht Von F5	D	39.95
Creature Shock	A	19.95
Crusade	D	19.95
Cyberia 1	D	39.95
Das Amt	D	39.95
Dawn Patrol	D	29.95
Der Planer 1 & Extra	D	19.95
Descent 1	A	39.95
Die Siedler	D	29.95
FIFA Soccer 95	D	29.95
Flight Of The Amaz. Queen	D	49.95
Indiana Jones 4	D	29.95
Indy Car Racing	A	19.95
Jagged Alliance	D	29.95
Kings Quest 7	D	34.95
Kyrandia 3	D	19.95
Little Big Adventure	D	29.95
Magic Carpet Plus	D	29.95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29.95
Marine Fighters (US Navy Data)	D	19.95
Master Of Orion	D	39.95
Nascar Racing	A	23.95
NHL Hockey 95	D	29.95
Noctropolis	D	29.95
Oldtimer	D	24.95
Populous 2 + Powermonger	A	29.95
Privateer	A	29.95
Rebel Assault	D	29.95
Sam & Max	D	29.95
Strike Commander	A	29.95
Syndicate Plus	D	29.95
System Shock Classic	D	29.95
Theme Park	D	29.95
U.S. Navy Fighters	D	29.95
Ultima Underworld 1+2	A	29.95
Warcraft 1	A	39.95
Wing Commander 2	A	29.95
Wing Commander 3	D	34.95

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
www.rotstift.de

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software !!) frei!
Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand !!

Hier gibt es eigentlich keine Wahl. Mit einem Klick auf »OK« bei gedrückter Umschalttaste läßt sich das Programm trotzdem ohne sofortigen Neustart beenden.



Zum Umgang mit dem Programm DXSETUP noch ein Tip: Es reagiert recht unangenehm auf noch laufende 32-Bit-Programme – beispielsweise einen der Bestandteile des Office-Paketes von Microsoft. Minutenlanges Warten auf die erste Meldung kann die Folge sein. Manchmal springt die Installationsroutine auch gar nicht an. Anders als bei anderen Setup-Programmen sollten hier wirklich alle Programme beendet werden. Dann darf der Rechner auch direkt neu gestartet werden.

Was soll der Unsinn?

Stellt sich freilich noch die Frage, was der ganze Trubel soll und warum wir ausdrücklich vor einer Re-Installation der Standard-Treiber warnen. Es liegt an der Funktionsweise von DirectX.

Wenn ein Spiel etwa per DirectX ein Raumschiff von links nach rechts über den Bildschirm bewegen möchte, meldet es das an die Treiber. Diese entscheiden, ob die Grafikkarte dafür eine schnelle Funktion in der Hardware enthält oder das Schiff auf herkömmliche und langsame Weise per Software bewegt werden muß. Fällt die Entscheidung zugunsten der Hardware, übernimmt die Grafikkarte in Verbindung mit ihrem Treiber die Arbeit – DirectX sitzt also zwischen dem normalen Windows-Grafiktreiber und den Programmen. Deshalb kann ein falsch konfigurierter DirectX-Treiber viel Unheil anrichten: Wenn er die Beschleunigungsfunktionen der Grafikkarte nicht kennt, wird alles per Software abgewickelt; also hängt die Geschwindigkeit allein vom Prozessor ab. Bei technisch wenig spektakulären Titeln wie Earthworm Jim ist das nicht tragisch. Bei einem Spiel mit viel 3D-Grafik, das auch ohne Hilfe der neuen 3D-Chips auskommen muß, geht die Performance hingegen gewaltig in die Knie. Deshalb gibt es für viele Grafikkarten, insbesondere die neuen 3D-Modelle, einen speziellen DirectX-Treiber.

Was aber tun, wenn Sie die DirectX-Treiber ohne eigenen Grafiktreiber installiert haben und ein Spiel trotzdem nicht richtig läuft? Hier kann nur der Hersteller der Grafikkarte helfen, der hoffentlich schon einen mit DirectX getesteten Treiber bereithält. Vor einem Anruf bei der Hotline sollten Sie zunächst nachsehen, welche Treiber auf Ihrem Rechner installiert sind. Folgende Schritte sind dazu notwendig:

1.) Klicken Sie das Symbol »Arbeitsplatz« mit der rechten Maustaste an.
2.) Wählen Sie den Befehl »Eigenschaften«.
3.) Suchen Sie im erscheinenden Fenster das Register »Geräte-Manager« aus.
4.) Bewegen Sie die Maus erst auf das Pluszeichen neben dem Eintrag »Grafikkarten«, dann ein Doppelklick auf die Bezeichnung Ihrer Karte.
5.) Jetzt erscheinen die Eigenschaften der Karte. Wählen Sie das Register »Treiber« an.

Je nach Grafikkarte finden Sie eine stattliche Liste an Dateien mit Versions-Angaben auf dem Bildschirm. Der eigentliche Grafiktreiber trägt die Namenserweiterung ».drv«. Wenn Sie diesen Eintrag anklicken, erhalten Sie auch die Versionsnummern, nach den Sie bei der Hotline gefragt werden.

Was, wenn es doch passiert?

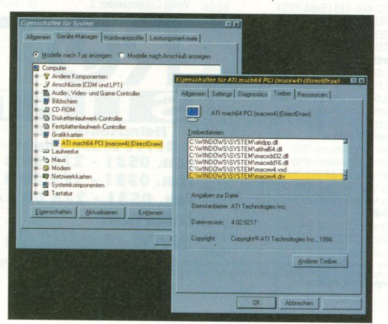
Sollten Sie versehentlich die Standard-Treiber mit DirectX installiert haben und die Spiele nun freudlos über den Bildschirm schleichen, gibt es nur die Radikalkur: Löschen Sie die DirectX-Treiber. Da sich das Paket (wie kaum anders zu erwarten) nicht Windows-95-konform deinstallieren läßt, müssen Sie folgendermassen vorgehen:

DDRAW.DLL	DPSERIAL.DLL
DDHELP.EXE	DPWSOCK.DLL
DDRAW16.DLL	DSOUND.DLL
DPLAY.DLL	DSOUND.VXD
DIRECTX.INF	
DPLAY.DLL	

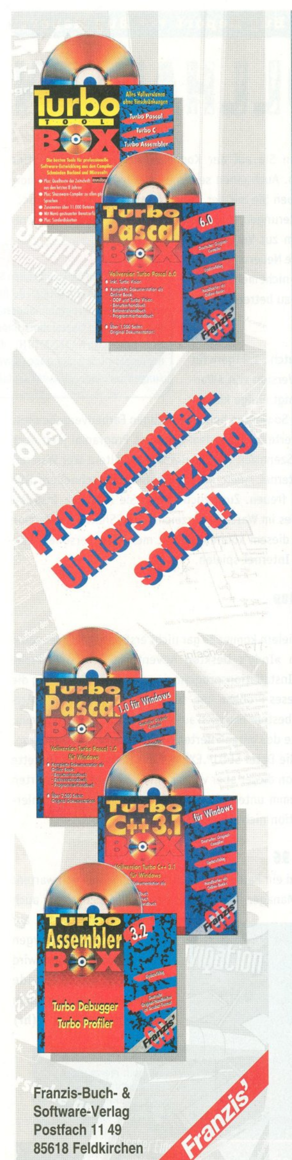
Wenn Sie diese Dateien löschen, sind Sie eine falsche DirectX-Version wieder los. Auf Ihrem PC müssen nicht alle diese Treiber installiert sein, entfernen Sie in jedem Fall die vorhandenen dieser Liste.

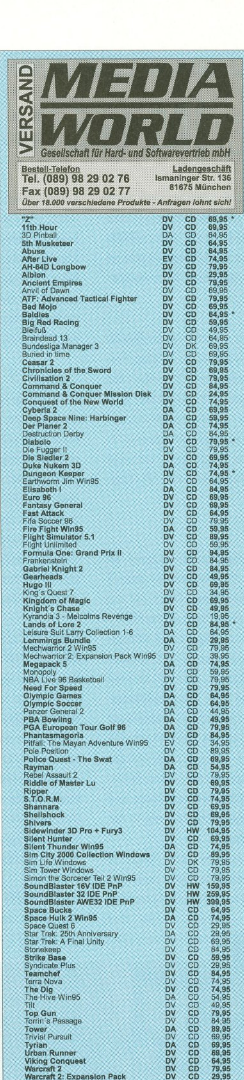
1.) Beenden Sie Windows 95 wie gewohnt über »Start/Beenden«. Wählen Sie jedoch »Computer im MS-DOS-Modus starten«.
2.) Wechseln Sie ins System-Verzeichnis von Windows 95, meist C:\WINDOWS\ SYSTEM.
3.) Löschen Sie mit dem Befehl DEL die Dateien der nebenstehenden Tabelle.
4.) Starten Sie Windows 95 mit Strg+Alt+Entf (Reset) neu.
5.) Installieren Sie den mit Ihrer Grafikkarte gelieferten Windows-95-Treiber.
6.) Wenn Sie keine DirectX-Treiber für Ihre Grafikkarte haben: Installieren Sie mit DXSETUP das DirectX-Paket, diesmal ohne den Grafiktreiber zu ersetzen.
7.) Wenn Sie DirectX-Treiber vom Hersteller der Grafikkarte besitzen: Installieren Sie diese, und schließen Sie ein von einem Spiel gestartetes Installations-Programm in Zukunft sofort.

Hoffentlich überdenkt Microsoft seine Strategie der Zertifizierung und macht eine mit dem Direct3D komplettierte Version von DirectX allgemein zugänglich. Damit wäre die »heimliche« Installiererei durch Spiele endlich überflüssig. **(nie)**



In diesem Fenster finden Sie Informationen über alle Dateien Ihres Grafiksystems – wichtig für Anrufe bei der Hotline!





"Z"	DV	CD	69,95 *
11th Hour	DV	CD	69,95
3D Pinball	DA	CD	64,95
5th Musketeer	DV	CD	64,95
Abuse	DV	CD	64,95
After Live	EV	CD	74,95
AH-64D Longbow	DV	CD	79,95
Albion	DV	CD	29,95
Ancient Empires	DV	CD	79,95
Anvil of Dawn	DV	CD	69,95
ATF: Advanced Tactical Fighter	DV	CD	79,95
Bad Mojo	DV	CD	69,95
Baldies	DV	CD	64,95 *
Big Red Racing	DV	CD	59,95
Bleifuß	DV	CD	49,95
Braindead 13	DV	CD	64,95
Bundesliga Manager 3	DV	DK	69,95
Buried in time	DV	CD	69,95
Ceasar 2	DV	CD	79,95
Chronicles of the Sword	DV	CD	69,95
Civilisation 2	DV	CD	79,95
Command & Conquer	DV	CD	84,95
Command & Conquer Mission Disk	DV	CD	24,95
Conquest of the New World	DV	CD	74,95
Cyberia 2	DA	CD	69,95
Deep Space Nine: Harbinger	DA	CD	59,95
Der Planer 2	DA	CD	74,95
Destruction Derby	DA	CD	84,95
Diabolo	DV	CD	79,95 *
Die Fugger II	DV	CD	79,95
Die Siedler 2	DV	CD	69,95
Duke Nukem 3D	DA	CD	74,95
Dungeon Keeper	DV	CD	74,95 *
Earthworm Jim Win95	DV	CD	64,95
Elisabeth I	DA	CD	84,95
Euro 96	DV	CD	69,95
Fantasy General	DV	CD	69,95
Fast Attack	DV	CD	64,95
Fifa Soccer 96	DV	CD	79,95
Fire Fight Win95	DA	CD	59,95
Flight Simulator 5.1	DV	CD	89,95
Flight Unlimited	DV	CD	59,95
Formula One: Grand Prix II	DV	CD	94,95
Frankenstein	DV	CD	84,95
Gabriel Knight 2	DV	CD	84,95
Gearheads	DV	CD	49,95
Hugo III	DV	CD	69,95
King´s Quest 7	DV	CD	34,95
Kingdom of Magic	DV	CD	69,95
Knight´s Chase	DV	CD	49,95
Kyrandia 3 - Melcolms Revenge	DV	CD	19,95
Lands of Lore 2	DV	CD	84,95 *
Leisure Suit Larry Collection 1-6	DA	CD	64,95
Lemmings Bundle	DA	CD	29,95
Mechwarrior 2 Win95	DV	CD	79,95
Mechwarrior 2: Expansion Pack Win95	DV	CD	39,95
Megapack 5	DA	CD	74,95
Monopoly	DV	CD	59,95
NBA Live 96 Basketball	DV	CD	79,95
Need For Speed	DV	CD	79,95
Olympic Games	DA	CD	64,95
Olympic Soccer	DA	CD	64,95
Panzer General 2	DA	CD	44,95
PBA Bowling	DA	CD	49,95
PGA European Tour Golf 96	DA	CD	79,95
Phantasmagoria	DV	CD	84,95
Pitfall: The Mayan Adventure Win95	EV	CD	34,95
Pole Position	DV	CD	89,95
Police Quest - The Swat	DA	CD	69,95
Rayman	DA	CD	54,95
Rebel Assault 2	DV	CD	79,95
Riddle of Master Lu	DV	CD	69,95
Ripper	DV	CD	79,95
S.T.O.R.M.	DV	CD	74,95
Shannara	DV	CD	69,95
Shellshock	DV	CD	69,95
Shivers	DV	CD	79,95
Sidewinder 3D Pro + Fury3	DV	HW	104,95
Silent Hunter	DV	CD	69,95
Silent Thunder Win95	DA	CD	74,95
Sim City 2000 Collection Windows	DV	CD	89,95
Sim Life Windows	DV	DK	79,95
Sim Tower Windows	DV	CD	79,95
Simon the Sorcerer Teil 2 Win95	DV	CD	79,95
SoundBlaster 16V IDE PnP	DV	HW	159,95
SoundBlaster 32 IDE PnP	DV	HW	259,95
SoundBlaster AWE32 IDE PnP	DV	HW	399,95
Space Bucks	DV	CD	64,95
Space Hulk 2 Win95	DA	CD	74,95
Space Quest 6	DV	CD	29,95
Star Trek: 25th Anniversary	DA	CD	29,95
Star Trek: A Final Unity	DV	CD	69,95
Stonekeep	DV	CD	84,95
Strike Base	DV	CD	59,95
Syndicate Plus	DV	CD	29,95
Teamchef	DV	CD	84,95
Terra Nova	DV	CD	74,95
The Dig	DV	CD	74,95
The Hive Win95	DA	CD	54,95
Tilt	DV	CD	49,95
Top Gun	DV	CD	79,95
Torrin´s Passage	DV	CD	84,95
Tower	DA	CD	89,95
Trivial Pursuit	DV	CD	69,95
Tyrian	DA	CD	69,95
Urban Runner	DV	CD	69,95
Viking Conquest	DV	CD	64,95
Warcraft 2	DV	CD	79,95
Warcraft 2: Expansion Pack	DV	CD	29,95
Warhammer: Dark Crusader	DA	CD	64,95 *
Werewolf vs Commanche	DV	CD	74,95
Westwood Compilation	DV	CD	69,95
Wetlands	DA	CD	59,95
Wing Commander 4	DV	CD	94,95
Worms	DV	CD	64,95
Worms Reinforcement	DV	CD	34,95
Zork Nemesis	DV	CD	79,95 *

* bei Anzeigenschluß noch nicht lierferbar,
Vorbestellung gerne möglich.
Versandkosten: Nachnahme + 8 DM + 3 DM Postgebühr
Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.
Preisliste gültig bis 07.08.96

Wir sind auf der Suche – nach Dir!



Im Bereich kommerzieller Computerspiele und interaktiver Multimedia-Produktionen suchen wir freie Mitarbeiter:

Computer-Grafiker

Programmierer

für PC/C++ u. PC Autorensysteme

Wenn Du glaubst, daß du den immer steigenden Anforderungen des Marktes gewachsen bist und auch schon ein paar Beispiele Deiner Tätigkeiten vorzuweisen hast, dann melde Dich bei uns. Wir freuen uns auf Dein Schreiben und ein Demo!

PROMOTION SOFTWARE
AGENTUR FÜR INTERAKTIVE MEDIEN GMBH

z. Hd. Herrn Stigler
D-72072 Tübingen, Eisenbahnstr. 124

DIE NADEL IM GERÖLLHAUFEN

Kommen Sie bei »Stonekeep« nicht weiter, weil sich die Tür zu Statue »Troggi« nicht öffnet? Verzweifeln Sie nicht, das Programm ist schuld. Auch die zufällige Farbverteilung bei »Warcraft 2« ist teilweise etwas merkwürdig. Beides beheben Sie mit den hier vorgestellten Patches.

Nichts ist schlimmer, als tagelang in verschiedenen Gewölben herumzulaufen und dann aufgrund eines blöden Programmfehlers nicht mehr weiterzukommen. Schreiben Sie uns, falls Sie diese oder ähnliche Fehler in Programmen entdecken. Schicken Sie den Brief entweder an die im Impressum angegebene Adresse, Stichwort »Bug-Report«, per Internet-E-Mail an die Adresse bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com oder schicken Sie die Nachricht direkt in die Bug-Sektion des PC-Player-Forums in CompuServe.

Stonekeep

»Stonekeep« von Interplay ist zwar ein knackiges Rollenspiel, an einigen Stellen wird es aufgrund einiger Programmfehler jedoch etwas zu hart. Deshalb gibt es inzwischen einen Patch auf die Version 1.2, der verzweifelten Dungeon-Forschern weiterhilft. Mit dem Patch öffnen Sie leichter die Tür zur Statue von »Throggi«. Mit Ausnahme der Gegner bemerken alle anderen Charaktere »Drake« auch dann, wenn er unsichtbar ist. Dadurch können Sie sich dem Helden anschließen, wenn sein Unsichtbarkeits-Zauber noch nicht verbraucht ist. Endlich akzeptiert Dumbor auch das letzte Stück des »Stone Shooters« und das Spiel hängt sich nicht mehr auf, wenn Sie »Wahooka« im zweiten Level auf der Position (25, 8) entdecken. Die Warnungs-Meldung beim Betreten von »Purgatory« werden Sie auch nicht mehr erblicken und zu guter Letzt gibt es laut Hersteller keine Abstürze mehr in der »Ice Realm« und im »Palace of the Shadows«.

Eher unter die Sparte »Technischer Hausputz« fallen folgende Fehlerbereinigungen: Mit dem Patch arbeitet das Spiel nun auch mit einigen älteren VGA-Karten zusammen (Diamond »Speedstar 24x«, eine der ersten True-Color-Karten). Geben Sie auf der Kommandozeile dazu die Option »OLD_VGA« an. Auch einen selten auftretenden »DPMI Memory Error 2« beheben Sie mit der selben Kommandozeilen-Option. Alle diese Änderungen sind auch im Patch zur Version 1.1 enthalten. In dem zur Version 1.2 gibt es nur eine Neuerung: Enigma hindert Sie nicht mehr daran, das Feenreich zu betreten.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie im Verzeichnis \PATCHES die hier vorgestellten Programmänderungen. Im selben Verzeichnis finden Sie die Datei LIESMICH, die nochmals die Installations-Anweisungen der Patches zusammenfaßt.

Warcraft 2

Der aktuelle Patch »1.21ger« für die deutsche Version von »Warcraft 2« bereinigt einige kleinere Fehlerchen. So werden bei der zufälligen Farbenvergabe diese jetzt korrekt verteilt. Außerdem kann das Programm jetzt auch mehr als 255 Szenarien (PUD-Dateien) verwalten. Wer Warcraft 2 über das Internet spielt, wird sich über eine schnellere IPX-Unterstützung freuen. Zusätzlich finden Sie nach der Installation des Patches im Warcraft-Verzeichnis die Shareware-Version von KALI. Mit diesem können Sie mit mehreren Personen Warcraft über das Internet spielen.

Indy's Desktop Adventures

Bei einigen Spielern kommt es gar nicht erst dazu, daß der coole Archäologe in »Indy's Desktop Adventures« seine Peitsche schwingt. Das Installationsprogramm verweigert schlichtweg die Arbeit. Wer dieses Problem hat, sollte den Patch von LucasArts verwenden. Er besteht lediglich aus einem SETUP.EXE-Programm, das Sie anstelle des mitgelieferten Setup-Programms benutzen. Kopieren Sie die Datei SETUP.EXE auf die Installations-Diskette (fertigen Sie von dieser aber vorher eine Kopie an), und starten Sie das Programm unter Windows. Danach dürfte einer fehlerfreien Installation nichts mehr im Wege stehen.

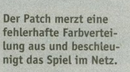
F1 Manager 96

Viele Bugs, und ein Patch läßt auch nicht lange auf sich warten: Wer den »F1 Manager 96« gekauft hat, sollte sich sofort auch den zugehörigen Patch auf die Version 1.05 besorgen und installieren. Sonst wird sich jeder wohlwollende Spieler vor Abstürzen kaum retten können. **(hf)**



Mit dem Patch auf die Version 1.2 von Stone Keep dürften Sie keine Probleme mehr in den Gewölben haben.





Der Patch merzt eine fehlerhafte Farbverteilung aus und beschleunigt das Spiel im Netz.

Klein & fein

Descent 2

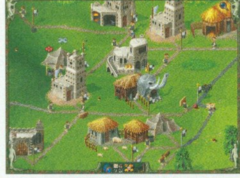
Und noch einmal: Neue Paßwörter für noch mehr Spaß:

HELPVISHNU	kopiert den Guide-Bot
ROCKRGRL	komplettiert Automap
FRAMETIME	mißt Spielgeschwindigkeit
HONESTBOB	fast komplette Waffenausstattung
DUDDDADO	reflektierende Waffen
ORALGROOVE	alle Schlüssel
SILKWING	Funktion unbekannt...
DELSHIFTB	killt alle Roboter und setzt Sie an den Ausgang

Siedler 2

Neue Missionen braucht das Land. Deshalb hat Matthias Kraus für Sie folgenden Trick ausgetüftelt, um die einzelnen Aufträge zu verändern:

Im Verzeichnis **siedler2/data/missions** finden Sie die Anfangsbedinungen jeder Mission. So enthält die Datei **mis_0000.rtx** zum Beispiel die Parameter für das erste Kapitel. **mis_0001.rtx** ist dementsprechend die Datei



Mit etwas Geschick werden alle Missionen zum Kinderspiel.

für Kapitel 2. Folgende Einstellungen sind für Sie von Interesse:

!GLOBAL_SET_COMPUTER_ALLIANCE

Durch Löschen dieser Zeilen verhindern Sie eine Allianz zwischen der Computergegnern.

!ENABLE_ALL_HOUSES

Alle Gebäudetypen sind zugelassen.

!ADD_ANIMAL TYP ANZAHL XPOS YPOS

Hier werden die herumlaufenden Tiere positioniert. Ersetzen Sie die Variablen durch entsprechende Zahlen.

Typ: 1 = Karnickel, 2 = Hase, 3 = Fuchs,

4 = Hirsch, 5 = Reh.

Anzahl = Anzahl der Tiere.

XPOS = horizontale Position.

YPOS = vertikale Position.

!SET_HOUSE TYP XPOS YPOS

Setzen von Gebäuden. Typ 24 ist zum Beispiel das Hauptquartier.

!ADD_WARE TYP ANZAHL

Hier werden die vorhandenen Waren festgelegt. Typ 0 sind zum Beispiel Baumstämme, Typ 30 Boote.

!ADD PEOPLE TYP ANZAHL

Die wichtigste Einstellung. Sie gibt an, welche Personen sich im Hauptquartier befinden:

Typ 0-29 sind unter anderem Gehilfen, Holzfäller und Schlosser.

Typ 22 = Schütze, 23 = Gefreiter, 24 = Unteroffizier, 25 = Offizier, 26 = General.

Achtung: Wenn Sie die Dateien zu wild verändern, stürzt das Spiel eventuell ab. Denken Sie also unbedingt daran, die Originaldatei vor jeder Veränderung zu sichern!

Total Mania

Hier ein paar hilfreiche Cheats zu »Total Mania«, die übrigens auch bei der Demo-Version (auf unserer CD) funktionieren.

Halten Sie CTRL und SHIFT gleichzeitig gedrückt, und geben Sie »CHEAT« ein. In der Basis haben Sie nun folgende Möglichkeiten: Mit **CTRL-C** erhöhen Sie Ihre Credits, **CTRL-A** verschafft Ihnen jedes Item und mit **CTRL-N** überspringen Sie die aktuelle Mission.

Im Spiel wird nach Eingabe der Anfangskombination »Cheating enabled« auf dem Bildschirm stehen. Mit **CTRL-R** verschaffen Sie all Ihren Spielern zu neuer Lebenskraft. **CTRL-P** plaziert die jeweils ausgewählte Person an die Position des Mauszeigers. Mit **CTRL-I** werden Ihre Recken unverwundbar. Last, but not least: Drücken Sie CTRL und SHIFT gleichzeitig, und geben Sie dazu »STUFF« ein – der angewählte Soldat besitzt nun alle Items und Waffen.

Offensive

»Offensive« ist nicht der Hit des Jahres, aber nichts destro trotz recht knifflig. Armin Menzel hatte Mitleid, so daß Sie mit seinen Levelcodes nicht ganz so lange leiden müssen.

Alliierte	Deutsche
1. UHFNE	1. GNBQD
2. FBGBA	2. NUCWE
3. CHRJN	3. DABDD
4. JQHEX	4. GSCGE
5. NTIDC	5. GBBXD
6. MUKNN	6. HXAME
7. UNGHP	7. GTAND
8. ADMKE	8. VIALC
9. OGOAB	9. GLBJD
10. IBWDE	10. LPCKD
11. BHADE	11. MAAHD
12. LOREI	12. GXCSE
13. SAGUE	13. FQACD
14. BCUJI	14. VWAAB
15. HCGKE	15. HPBSE
16. LDKIE	16. RIATE
17. BHSDE	17. GUBEE
18. NBGSR	18. ULCSE
19. DATJU	19. SJBED
20. IOGPD	20. PKBGC

Bad Mojo

Passend zu unserer Komplettlösung hat uns Annette Kastner noch einen Tip geschickt, der Ihrer Küchenschabe zu neuer Lebenskraft verhilft.

Sobald Sie ein paarmal gestorben sind, speichern Sie ab und laden den entsprechenden Spielstand in den Hex-Editor. Schreiben Sie nun in Zeile 70 an die 15. Stelle den Wert 00:

0000070: xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx 00 xx

Nachdem Sie gespeichert haben, kehren Sie wieder zum Spiel zurück – siehe da: Ihr kleiner Held hat wieder vier Leben zur Verfügung.



Eine Katze hat sieben Leben - eine Schabe unendlich viele, wenn Sie sich unseren Tip zu Herzen nehmen.

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

KOMPLETTLÖSUNG: CYBERIA 2

DAS ENDE DER FWA

Es wird Zeit, den widerlichen Machenschaften des Major Corbin ein Ende zu setzen. Nicht jeder ist ein Held - doch lesen können auch die meisten Nicht-Helden.

Ganz egal, welchen Schwierigkeitsgrad Sie wählen, »Cyberia 2« macht Ihnen das Leben nicht immer leicht. Ronald Kempf hat sich dieser Aufgabe gestellt und uns seine Erfahrungen in Form dieser Komplettlösung zukommen lassen. Taktische Probleme dürften also nicht mehr auftreten. Bei den Action-Passagen sind Sie auf sich allein gestellt. Viel Glück!

1. Die Flucht

▶ Die Flucht zu Fuß

Den ersten Teil der Flucht legen Sie durch die Gänge der Cyro-Einlagerungsanstalt zurück. Schießen Sie sofort auf die Wachen, wenn diese erscheinen. Sollten Sie zu lange warten, sind Ihre Chancen vertan. Aus diesem Grund ist es hier angebracht, den Finger ständig auf dem Feuerknopf zu lassen. Das gilt übrigens auch für die anderen Action-Einlagen. Die Wachen erscheinen immer an den gleichen Stellen, ganz egal wie oft die Szene wiederholt wird.

▶ Die Flucht mit dem Fahrzeug

Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf die Bedienung der Bordkanone. Sie werden zusammen mit Major Novelle Corbin eine kleine Spritztour unternehmen, die es in sich hat. Die Fahrt geht durch diverse Tunnels und über eine Hochstraße. Bei dieser Fahrt werden Sie von feindlich gesinnten Gleitern, Fahrzeugen, Geschütztürmen und Minen attackiert. Die gelbe Zielerfassung signalisiert Ihnen fliegende Ziele, die orange zeigt Bodenziele an. Schießen Sie zuerst auf die Ziele am Boden, da diese größeren Schaden bei Ihnen anrichten. Wenn die Hoover-Bikes erscheinen und Minen abwerfen, konzentrieren Sie sich in erster Linie darauf, die Minen aus dem Weg zu räumen.

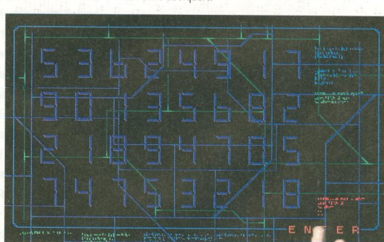
▶ Die Flucht mit dem Plasma-Gleiter

Den dritten Teil Ihrer Flucht setzen Sie in einem Plasma-Gleiter fort. Das Problem bei dieser Action-Einlage ist ein Elektrosturm. Ihre Aufgabe besteht darin, die Kugelblitze abzuschießen, bevor diese den Plasmaantrieb Ihres Gleiters zerstören. Sehen Sie zu, daß Sie keinen Blitz verfehlen. Besonders die orangefarbenen Ziele sind gefährlich. Wenn sich ein Blitz erst einmal direkt vor Ihnen befindet, hat er eine sehr hohe Geschwindigkeit und ändert zuweilen auch seine Richtung. Genau plazierte Schüsse werden dadurch extrem schwierig. Zerstören Sie also alle Ziele so schnell wie möglich. Hier bekommen Sie nichts geschenkt.

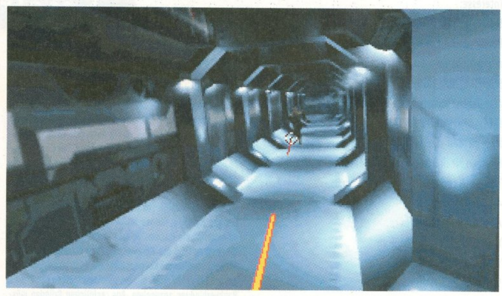
2. Das FWA Hauptquartier

▶ Die Suche nach der Datenbasis

Sie befinden sich im Hauptquartier der FWA. Bis zu dieser Stelle war alles recht einfach. Doch um an die Informationen zu gelangen und dann anschließend das Gebäude wieder zu verlassen, müssen Sie sich schon kräftig ins Zeug legen. Ihre erste Aufgabe besteht darin, die Datenbasis der FWA zu finden, wo Sie verschiedene Informationen entwenden sollen. Gehen Sie zunächst nach rechts und dann geradeaus durch die Halle bis zur Wand. Hier drehen Sie sich ein weiteres Mal nach rechts. Vor Ihnen liegt ein schmaler Gang, den Sie einfach entlang laufen müssen. Das einzige Problem ist, daß der Gang durch zwei bewachte Brücken gekreuzt wird. Ihr Vorteil: Sie sehen die gegnerischen Patrouillen, bevor Sie selbst entdeckt werden. Versuchen Sie nicht, auf die Wachen zu schießen, da dies Ihren sofortigen Tod zur Folge hat. Der Trick an der ganzen Sache ist der, daß Sie sich verstecken müssen. Sobald Sie den ersten Wachmann sehen und dieser die Brücke von links nach rechts überquert, gehen Sie nach rechts. Wichtig ist hierbei, daß Sie sich so dicht wie möglich an der Wand halten (mehrfach die rechte Cursortaste drücken). Nachdem Sie die erste Brücke erreicht haben, gehen Sie mit der linken Cursortaste ganz nach links an die Wand, da die nächste Wache die nun folgende Brücke von rechts nach links überquert.



Nachdem Sie den Zahlencode eingeben haben, drücken Sie »Enter«.

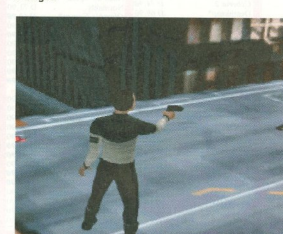


Im Hauptquartier stoßen Sie auf zahlreiche Wachen.

Nachdem Sie diese Hürde genommen haben, gehen Sie an der Abzweigung nach links und anschließend geradeaus. Sie stehen nun vor einer Wand. Laufen Sie nach rechts, ein Stück geradeaus und dann wieder nach rechts in den Fahrstuhl. Fahren Sie mit dem Lift in die zweite Ebene. Oben angekommen, sehen Sie eine große Halle, mit einem Gang links und einem rechts. Welchen Sie nehmen, ist völlig egal. Hauptsache, Sie erreichen den Fahrstuhl am Ende der Halle. Wagen Sie keine Experimente, da sich bei der Wahl eines anderen Weges hin und wieder Gefahrensituationen ergeben, die in der Regel tödlich enden. Im Lift angekommen, geben Sie einen Code ein. Da dieser angezeigt wird und sich ständig ändert, haben wir ihn hier nicht aufgeführt. Achten Sie nur auf die Zahlenfelder, die rot aufleuchten und drücken Sie anschließend die entsprechenden Tasten. Wenn Sie eine Eingabe beendet haben, drücken Sie »Enter«.

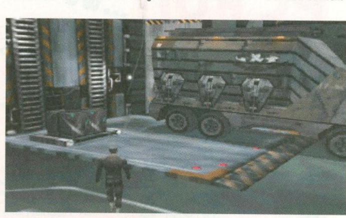

Leiten Sie den Strahl links oben durch das Triangel.

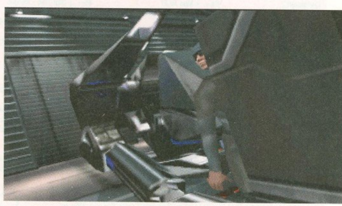
In Corbins Büro finden Sie wertvolle Informationen.


Zak und Corbin - Gut und Böse.

Das Instandsetzungsnetzwerk

Was nun vor Ihnen liegt, ist eine weitere Action-Einlage, die Sie erfolgreich absolvieren müssen, um den Zugang zu der Datenbasis zu erhalten. Als erstes schießen Sie auf die hellblauen Hexfelder. Nehmen Sie sich diese am besten von links nach rechts vor. Sie dürfen keines der Felder verfehlen, da Sie ansonsten Bekanntschaft mit dem Nervengas der FWA machen.


Der Minenkomplex birgt etliche Gefahren ...


... wie zum Beispiel diesen Roboter.

Nachdem die hellblauen Felder zerstört sind, erscheinen rote Hexfelder, die Sie ebenfalls abschießen. Auch hier dürfen Sie keines auslassen.

Die FWA Datenbasis

Nachdem Sie im Computer sind, rauschen Sie durch die Datenbahnen. Hier erwarten Sie jede Menge Informationen. Wichtig sind jedoch nur die Inventarliste und die Daten über die Verteidigungswaffen. Auf der Datenautobahn sagt eine freundliche Stimme die einzelnen Bereiche an. Zudem erscheint auch noch jeweils eine Marke. Drücken Sie an diesen Stellen die Leertaste, um in den jeweiligen Bereich zu gelangen.

Der erste Weg führt über die »Waffensysteme« zu den »Verteidigungswaffen«. Nachdem diese Daten gescannt wurden, drücken Sie die Leertaste erneut, wenn die Stimme »zurück« sagt. Sie befinden sich jetzt wieder auf der Hauptbahn. Als nächstes nehmen Sie sich Bereich »Gebäude« vor. Hier geht es dann zu den »Forschungseinrichtungen« und anschließend zu dem Bereich »Verzeichnis«. Wenn auch diese Daten eingelesen wurden, wählen Sie dreimal »zurück«, um den Computer zu verlassen. So das wäre geschafft.

Die Flucht aus dem Hauptquartier

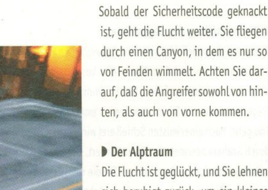
An dieser Stelle erwartet Sie eine weitere Action-Einlage. Sie müssen durch die Gänge des Hauptquartiers zum Dach des Gebäudes fliehen. Sie treffen dabei auf viele Wachen. Lassen Sie den Feuerknopf Ihrer Waffe daher immer gedrückt und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Laufen Sie den gleichen Weg zurück, den Sie zuvor gekommen sind. Auf dem Dach erwarten Sie weitere Gegner, die Sie ebenfalls erledigen müssen, um den Gleiter zu erreichen. Schießen Sie grundsätzlich nur auf die Wachen und nicht auf die Drohnen, da diese ohnehin deaktiviert sind.

Die Flucht mit dem Gleiter

Nachdem Sie das Hauptquartier unbeschadet verlassen haben, müssen Sie noch warten, bis das Verteidigungssystem außer Kraft gesetzt wird. In dieser Zeit kämpfen Sie gegen Gleiter und Lasertürme der FWA. Konzentrieren Sie sich auf die Angreifer. Wenn noch ein wenig Zeit bleibt, schießen Sie ruhig auf die Scheiben des Gebäudes, um die FWA ein wenig zu ärgern.



Zielen Sie auf die weißen und roten Blutkörperchen. Die Grünen sollten Sie vermeiden.



Sobald der Sicherheitscode geknackt ist, geht die Flucht weiter. Sie fliegen durch einen Canyon, in dem es nur so vor Feinden wimmelt. Achten Sie darauf, daß die Angreifer sowohl von hinten, als auch von vorne kommen.

▶ Der Alptraum

Die Flucht ist geglückt, und Sie lehnen sich beruhigt zurück, um ein kleines Nickerchen zu halten. Doch plötzlich finden Sie sich an einem Ort wieder, den Sie aus früheren Zeiten kennen. Obwohl es sich um einen Traum handelt, müssen Sie um Ihr Leben kämpfen. Das Gebiet, in dem Sie sich befinden, wird durch Gleiter, Panzer und Bodengeschütze verteidigt. Keine leichte Aufgabe, doch wenn Sie sich in erster Linie um die Bodentruppen des Feindes kümmern, durchaus lösbar.

3. Die Forschungsminen

▶ Die Suche beginnt

Sie befinden sich in der Forschungsmine. Nach Ihrer Fahrt mit dem LKW, geht es mit einem Lift in eine höhere Lagerebene. Dort sind Sie vor Wachen sicher, nicht jedoch vor dem Arbeitsroboter, der sich von hinten nähert. Laufen Sie deshalb sofort nach rechts, um nicht von dem Robot zerquetscht zu werden. Nachdem die Wachen verschwunden sind, stehen Sie vor einer Wand. Gehen Sie nach rechts, einmal geradeaus, wieder nach rechts und dann zweimal geradeaus. Warten Sie in diesem Versteck, bis der Mechaniker an Ihnen vorbeigelaufen ist. Gehen Sie zweimal gradlinig auf die Wand zu und anschließend nach rechts. Jetzt geht es einmal geradeaus auf die Tür zu. Da jedoch jemand auf den Weg zu Ihnen ist, müssen Sie noch einmal nach rechts und geradeaus. Sie befinden sich in einem weiteren Versteck, von wo aus Sie eine Wache beobachten können, die an der Tür einen Ton-Code eingibt. Merken Sie sich diesen Code gut. Laufen Sie nun zu der Tür und dem Tastenfeld, um den Code einzugeben. Nachdem Sie die Kombination eingegeben haben, gehen Sie durch die Tür in den nächsten Raum. Hier laufen Sie zweimal geradeaus und gelangen zum nächsten Rätsel: Sie müssen einen Strahl nach links oben durch den Triangel leiten, ohne daß der Strahl rechts oben durch die Öffnung kommt. Die richtige Stelle ist mit einem Pfeil markiert, der durch eine geteilte Linie zeigt.

Um diese Aufgabe zu lösen, stehen Ihnen zehn Knöpfe zur Verfügung, mit denen Sie Strahlen zur Triangel leiten. Dies hat zur Folge, daß bestimmte Wege durch Schieber verschlossen werden. Sie dürfen

Das wäre geschafft. Im Nachhinein war es doch ganz einfach, oder?

alle Tasten, bis auf die Sieben und die Acht (von links nach rechts gezählt), je einmal betätigen, wobei Sie die Sechs als letztes drücken, um das Rätsel geschickt zu lösen.

Corbins Büro, Teil 1

Gehen Sie nach links zu dem Regal mit den Gläsern. In der unteren Reihe stehen rechts außen drei Gläser zusammen. Merken Sie sich die Farben. Jetzt gehen Sie einmal um den Schreibtisch herum, bis sich Zak in den Stuhl setzt. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einmal nach vorne. Es öffnet sich der Schreibtisch, und ein Bedienungsfeld erscheint. Geben Sie auf den farbigen Schaltern die Kombination ein, die Sie sich gemerkt haben (gelb, grün und blau). Die Eingabe war zwar korrekt, aber da Sie die Stimmabfrage nicht umgehen können, gelingt es Ihnen nicht, in den Computer zu kommen. Ergo kehren wir zu einem späteren Zeitpunkt wieder an diesen Ort zurück. Warten Sie noch einen kurzen Moment, und stehen Sie dann auf. Gehen Sie vor den Schreibtisch, um den Lift, der Sie zuvor in dieses Büro befördert hat, erneut zu aktivieren.



Familientreffen: Corbin, seine Tochter und Zak.

Reparaturarbeiten

Nachdem der Lift unten angekommen ist, gehen Sie nach rechts durch die Tür. Sie betreten einen Raum mit einer grünen Flüssigkeit auf dem Boden. Wenden Sie sich erneut nach rechts, gehen, und drehen sich anschließend links herum. Vor Ihnen liegt - in der grünen Substanz - der tote Dr. Richards. Nehmen Sie seinen Instandsetzungsschlüssel, und gehen Sie durch die linke Tür, auf der »Research« steht. In dem dahinter liegenden Raum aktivieren Sie am FWA-Bildschirm das Instandsetzungsprogramm. Verlassen Sie nun wieder den Raum, und springen Sie über Richards und die grüne Flüssigkeit hinweg. In der linken, hinteren Ecke des Raumes gehen Sie durch eine Tür, die Sie zu einem Computer führt. Marschieren Sie auf diesen zu und setzen Sie sich. Von der Handhabung her entspricht dieser Computer dem aus dem Hauptquartier. Wählen Sie den Bereich »Kommunikation« und anschließend »vertraulich«. Unter zahlreichen Informationen findet sich dort auch eine Aufnahme von Corbins Stimme und der Sicherheitscode von Richards. Nachdem Sie sich diesen aufgeschrieben haben, verlassen Sie den Raum. Gehen Sie nun zur Tür, auf der eine große »Vier« geschrieben steht. Dort geben Sie auf dem Tastaturfeld den Code von Richards ein. Leider bekommen Sie die Mitteilung, daß dieser Code gesperrt wurde.

Corbins Büro, Teil 2

Gehen Sie zurück zu Dr. Corbins Büro. Setzen Sie sich wieder hinter den Schreibtisch auf den Sessel. Drehen Sie sich diesmal jedoch nicht zum Schreibtisch, sondern zum Fenster nach links. Ansonsten werden Sie von der Wache, die mit dem Lift nach oben kommt, erschossen. Sobald diese verschwunden ist, drehen Sie sich zum Schreibtisch, und geben Sie die Farbenkombination ein. Da Sie nun auch die Stimmabfrage überlisten können, wird Ihnen der Zugriff auf den Computer gewährt. Wühlen Sie sich durch die Bereiche »Bericht«, »Forschungsminen« und »Sicherheit« zu den »Zugriffscodes«. Hier werden Ihnen neben dem von Graham gescannten Fingerabdruck eine ganze Reihe von Fingerabdrücken mit den entsprechenden Sicherheitscodes gezeigt. Wenn Sie eine Übereinstimmung feststellen, dann sollten Sie sich den vierstelligen Code merken. Verlassen Sie nun Corbins Büro, und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten. Gehen Sie nach rechts zu dem Raum, wo sich Richards befindet. Sobald Sie diesen erreicht haben, geht es zum Laboratorium »Vier«. Geben Sie den neuen Zahlencode an der Tür ein, und betreten Sie den Raum.

Die Herstellung des Gegenmittels

In diesem Raum befindet sich eine Apparatur zur Blutentnahme. Kurz nachdem Ihnen das kostbare Nass abgenommen wurde, fallen Sie in Ohnmacht. Was folgt, ist wieder ein Traum, bei dem es um Leben und Tod geht. Nach einer wüsten Schießerei wird Ihr Traum durch Graham beendet, der Sie auffordert, das Gegenmittel zu entwickeln. Dazu müssen Sie die weißen und die roten Blutkörperchen zerstören. Achten Sie darauf, daß Sie nicht die grünen Zellen treffen. Dies ist keine einfache Aufgabe, da Sie schon beim leichtesten Schwierigkeitsgrad eine Trefferquote von 40% erreichen müssen. Sobald Sie das Gegenmittel haben, verlassen Sie den Raum. Gehen Sie geradeaus zum Laboratorium »Zwei«. Gehen Sie nicht hinein, sondern rechts durch die Tür. Sie befinden sich nun in einem Tunnel. Laufen Sie nach rechts bis zum Lichtschalter, und betätigen Sie ihn. Nun laufen Sie zum Tunnel zurück, und folgen diesem. Nach kurzer Zeit treffen Sie auf Laserstrahlen, denen Sie durch rechts-links Bewegungen ausweichen. Hinter den Lasern biegen Sie links ab und gelangen so in eine große Höhle. Gehen Sie zweimal geradeaus, und Sie treffen auf Major. Nach einem kurzen Gespräch unter Feinden erscheint vor Ihnen eine Wache. Dem folgt eine weitere Action-Einlage. Denken Sie daran, daß hinter jeder Tür mindestens eine Wache auf Sie wartet. Falls Sie den Spießrutenlauf überleben, gelangen Sie erneut in Corbins Büro.

Corbins Büro, Teil 3

Setzen Sie sich ein weiteres Mal an Corbins Schreibtisch. Aktivieren Sie den Computer mit dem bereits bekannten Farbencode und gehen Sie durch die Bereiche »Berichte«, »Forschungsminen« und »Sicherheit«

zum Bereich »Selbstzerstörung«. Um diesen Mechanismus zu aktivieren, zerstören Sie sämtliche farbigen Felder, die sich um den Feuerball bewegen. Sie haben dafür nur eine Minute Zeit.

4. Das Finale

Die Flucht zum Hangar

Verlassen Sie das Büro auf gar keinen Fall mit Hilfe des Fahrstuhls, da sich im unteren Stockwerk jede Menge Wachen versammelt haben. Rufen Sie noch einmal die Tastatur von Corbins Computer auf. Nachdem Sie die erste Taste gedrückt haben, folgt eine rasante Rutschpartie. Machen Sie sich keine Sorgen wegen den Brütern, denn diesmal sind Sie bewaffnet. Wichtig ist, daß Sie die Brüter rechtzeitig erledigen, der grünen Flüssigkeit ausweichen und reichlich Abstand von den gelben Kästen an den Wänden halten. Sobald Sie Zak steuern können, gehen Sie geradeaus durch die Tür. An der folgenden Kreuzung behalten Sie Ihre Richtung bei. Vermeiden Sie die grüne Flüssigkeit am Boden. Sie kommen nun zu einer Abzweigung, an der Sie nach rechts müssen. Gehen Sie geradeaus und um die Kurve. Direkt dahinter springen Sie über eine Lache grüner Flüssigkeit. Nun stehen Sie vor einem Gitter, durch das Sie hindurchgehen. Laufen Sie die Treppe hinauf, wobei Sie die gelbe Box zu Ihrer Rechten beachten sollten. Oben angekommen, sehen Sie einen großen Raum. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine silberne Schaltbox, auf die Sie schießen. Anschließend gehen Sie die Treppe wieder hinunter. Unten angelangt gehen Sie nach links und dann immer geradeaus, bis Sie in den großen Raum kommen. Achten Sie hier auf die Brüter. Sobald Sie stehen, sehen Sie zwei silberne Elektroboxen. Schießen Sie auf die rechte. Sehen Sie zu, daß Sie auf gar keinen Fall die linke treffen, da dies Ihren sicheren Tod bedeuten würde.

Wenn Sie diesen Job erledigt haben, drehen Sie sich um und gehen den gleichen Weg zurück. An dem Gitter, durch das Sie vorhin durchgelaufen sind, gehen Sie diesmal vorbei und gehen durch das Tor rechts. Schon nach kurzer Zeit befinden Sie sich in der Höhle, in der Sie Major getroffen haben. Da diese Höhle durch einen Graben geteilt ist, müssen Sie die Brücke links von Ihnen aktivieren. Dieses Rätsel ist vom Prinzip gleich mit dem vom Fahrstuhl zu Corbins Büro. Drücken Sie die entsprechenden Knöpfe, damit der Strahl rechts oben austritt. Nachdem Sie die Brücke aktiviert haben, folgt eine Action-Einlage, in der Sie jede Menge Wachen im Laufschritt erledigen. Besonders haarig wird es in der großen Halle, wo etwa zehn Wachen auf Sie zu stürmen. Nachdem Sie diese ausgeschaltet und sich den Schweiß von der Stirn gewischt haben, gibt es eine kleine Überraschung. Corbin erscheint höchstpersönlich auf der Plattform von dem Lastenaufzug. Scheinbar sind Sie ihm hilflos ausgeliefert, doch es gibt einen kurzen Moment, wo Corbin durch einen Schuß von Major abgelenkt ist und Sie in der Lage sind, Zak nach vorne zu bewegen. Nutzen Sie diese Phase, um den Verrückten von der Plattform zu stoßen. Gleich haben Sie es geschafft.



Wenigsten Corbins Tochter ist auf Ihrer Seite.

Das große Feuerwerk

Sie befinden sich nun im Plasma-Gleiter mit Major. Dieser letze Kampf steht zwischen Ihnen und der Freiheit. Konzentrieren Sie sich in erster Linie auf die Fahrzeuge, die von der Zielerfassung orange eingekreist werden. Erst in zweiter Linie sind die Wachen und die Jäger zu beachten. Anschließend präsentiert sich Ihnen die wohlverdiente Abschlußsequenz. **(mk)**

KOMPLETTLÖSUNG: TERRA NOVA

BIS ZUM BITTEREN ENDE



Tolle Explosionen gibt es natürlich auch ohne Taktik zu sehen – wenn auch nur für kurze Dauer.

Und es geht weiter: Wir begleiten Sie auf Ihrem Weg zur 37. Mission und dem totalen Nervenzusammenbruch.

»Terra Nova« ist ein harter Brocken für Taktik- und Actionfreaks. Mit unserer Komplettlösung läßt er sich zumindest ein bißchen aufweichen. Die Strategien für die ersten fünf Missionen konnten Sie bereits in der PC Player 5/96 lesen. Dank unserem Leser Florian Weidhase dürften auch die restlichen 32 Aufträge bald geschafft sein. Aus Platzgründen haben wir nur die 18 wichtigsten Karten abgebildet. Als kleine Hilfe sind folgende Punkte eingezeichnet:

rote	Pfeile	= Marschrichtung
blaue	Pfeile	= Route eines Konvois
gelbe	Pfeile	= Weg für einen Teil der Truppe
rote	Kreise	= Gefecht
rote	Kreuze	= Missionsziel

Alle Missionen wurden auf der Standard-Schwierigkeitsstufe gespielt.

Mission 6

Operation Eagle's Roost
Ziel: Angriff auf eine Piratenbasis

Zu Anfang der Mission fährt ein Lastwagen die Straße im Süden entlang. Dieser läßt sich einfach zerstören. Gehen Sie danach mit Ihrem Trupp zwischen den Seen hindurch Richtung Osten. Dort erreichen Sie das Lager der Piraten, das von einigen Wachsoldaten beschützt wird. Innerhalb der Basis befinden sich mehrere Kanonentürme. Diese lassen sich ohne Probleme mit ein paar Granaten ausschalten.

Mission 7

Operation Valkyrie
Ziel: Rettung eines verschollenen Soldaten

Nehmen Sie auf jeden Fall einen Elektronik- und einen Reparatur-Spezialisten mit auf den Einsatz. Auf Ihrem Weg in die Suchregion stoßen Sie auf eine kleine Gruppe Piraten, die kein größeres Hindernis darstellen dürfte. Den beinlahmen Kollegen suchen Sie am besten mit dem EM-Emitter oder einer Drohne. Einmal gefunden, geht es um Teamarbeit. Während der Reparatur-Soldat erste Hilfe leistet, müssen Sie sich um umherschwirrende Drohnen und vereinzelten Gegnern kümmern. Nach der Reparatur fährt Ihr Elektroniker das System des Geborgenen hoch. Anschließend machen Sie sich aus dem Staub. Bringen Sie Ihren geretteten Soldaten in Sicherheit. Dann erledigen Sie den Gegner mit einem Granaten-Sperrfeuer.

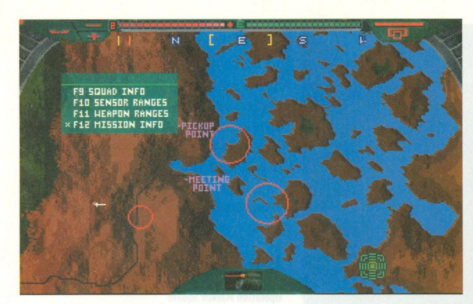


Mission 7: Hier ist Teamarbeit gefragt.

Mission 8

Operation Eagle's Nest
Ziel: Frachtschiff zerstören

Das Zielgebiet liegt inmitten einer Bergkette. Von Ihrem Ausgangspunkt führt eine Straße direkt in das Lager der Piraten. Zerstören Sie zunächst die zwei Kanonentürme an der Brücke und folgen Sie dann der Straße darüber. Hinter dem nächsten Hügel entdeckt Ihr Scout drei Gegner. Um nicht gleich beim ersten Kampf Schaden zu nehmen, befehlen Sie dem Sprengstoffexperten eine Ladung kurz vor dem Hügel zu legen. Bringen Sie Ihre Leute in Sicherheit und lassen sie warten. Indem Ihr Held behende den Hügel überquert, ziehen Sie die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich und locken ihn so in die Nähe der Sprengladung. Nach der Detonation schleichen Sie (am besten alleine) den Weg entlang, bis Sie einen Einblick in die gegnerische Basis haben. Legen Sie am Hügel eine weitere Ladung Sprengstoff. Nun sind Ihre Fähigkeiten als Einzelkämpfer gefragt: Frachtschiff anpeilen, Multipulsar laden und bis auf Reichweite an das Schiff heranlaufen. Sobald es zerstört ist, ziehen Sie sich möglichst schnell zurück. Die Piraten werden so wieder in die Falle gelockt. Nachdem die Verteidigung beseitigt ist, widmen Sie sich der Basis – aber Vorsicht: Innerhalb der Befestigung lauern ein paar Soldaten. Nachdem alle Probleme beseitigt sind, treten Sie den Heimweg an. Dabei werden Sie wieder von einer kleinen Truppe Piraten überrascht. Denken Sie daran, daß der vorhergehende Kampf nicht spurlos an Ihnen vorübergegangen ist.



Mission 9: Lustiges Versteck-Spiel mit den Piraten.



Mission 10: Ein guter Spion vermeidet unnötige Kämpfe.

Mission 9

Operation Mariner
Ziel: Inselpiraten und Nachschub zerstören

Das Ziel der Mission besteht darin, die Piraten auf der Insel zu besiegen. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder Sie warten, bis der Konvoi an der Mole angekommen ist, woraufhin die Schurken ihr Versteck verlassen. Oder Sie beseitigen zuerst den Konvoi und greifen dann die Piraten an. Diese Methode ist eleganter und nicht so verlustreich. Fangen Sie den Konvoi ab und vernichten Sie die Eskorte. Danach gehen Sie von der Mole aus in südöstliche Richtung. Die erbosten Piraten lassen nicht lange auf sich warten. Jetzt gilt es, die herannahenden Bösewichte schnellstmöglich auszuschalten, denn nach kurzer Zeit werden Sie aus nordöstlicher Richtung angegriffen.

Mission 10

Operation Periscope
Ziel: Hegemony-Basis ausspionieren

Diese Mission ist leichter als sie aussieht. Mit Feuerkraft kommen Sie hier nicht besonders weit. Die richtige Taktik ist, sich unauffällig zu nähern, und einen Kampf mit den Soldaten in der Basis zu vermeiden. Zu Beginn sehen Sie bereits die erste Piratenpatrouille auf dem Radar. Die beiden Soldaten sind kein großes Hindernis. In angemessenem Sicherheitsabstand zum vermuteten gegnerischen Stützpunkt setzen Sie Ihren Weg nach Norden fort. Hier treffen Sie erneut auf Seeräubertruppen. Wenn Sie auf der Höhe des grünen Kreises angelangt sind, schwenken Sie nach Osten und überqueren einige Hügel, bis sich unter Ihnen eine große Schlucht auftut. Lassen Sie Ihre Kameraden im Hintergrund, damit diese nicht im Angriffswahn Ihre Position preisgeben. Schalten Sie schnell alle Ziele innerhalb der Basis aus. Lassen Sie sich dabei auf keinen Fall mit der Garnison ein. Nach getaner Arbeit ziehen Sie sich zum Landeplatz zurück.



Mission 11: Keine Rücksicht auf Gebäude nehmen.

Mission 11

Operation Ivanhoe

Ziel: Mine beschützen, Artillerie des Gegners einnehmen

Diese Mission verlangt nach schneller und präziser Ausführung. Laufen Sie in Richtung Mine. Auf dem Weg holen Sie ein paar Drohnen vom Himmel. An der Mine erwarten Sie ein paar Scouts und eine beachtliche Menge Soldaten. Nehmen Sie keine Rücksicht auf herumstehende Gebäude und Bulldozer. Nach diesem kurzen, aber intensiven Feuergefecht machen Sie sich auf die Suche nach dem herannahenden Geschütz. Es rollt von Osten die Straße entlang und wird von circa fünf Soldaten bewacht.

Mission 12 und 13

Operation Meteor/Meteorit

Ziel: Observationsstation reparieren und beschützen

Um hier zu bestehen, bedarf es reiner Feuerkraft. Die Mission 12 wird nach Erreichen der Observationsstation aufgrund technischer Probleme abgebrochen. Die darauffolgende hat genau das gleiche Ziel. Führen Sie Ihre Truppe zu der brachliegenden Station und setzen Sie sofort den Elektronik-Spezialisten auf die Sache an. Sobald diese Aufgabe erfüllt ist, versucht der Gegner, das hergestellte System zu zerstören. Aus der südwestlichen Ecke kommen als erstes ein paar Drohnen. Dem folgt eine Gruppe von Sprengstoffspezialisten. Der letzte Schub Gegner marschiert aus der genau entgegengesetzten Richtung an. Um stets auf Ihre Widersacher vorbereitet zu sein, verstreuen Sie Ihre Truppen innerhalb des Komplexes.

Mission 14

Operation Oilslick

Ziel: Zerstörung eines Treibstoffdepots

Sie befinden sich außerhalb eines großen Treibstofflagers, das aus vier quadratisch angeordneten Depots und einer Kaserne besteht. Eine Straße führt direkt in die südöstliche Ecke des Komplexes. Der Gegner ist auf einen direkten Angriff vorbereitet. Deswegen schlagen Sie sich vom Ausgangspunkt aus in westliche Richtung durch das Gelände. Das erste Angriffsziel ist das Teildepot in der südwestlichen Ecke. Lassen Sie Ihre Kameraden im Hintergrund und machen Sie sich ein Bild der gegnerische Verteidigungslinien. Aus sicherer Entfernung zerstören Sie die Öltanks in dieser Sektion. Schließlich werden eine Menge Soldaten auf Sie aufmerksam. Mit Granaten und Strahlschüssen beseitigen Sie diese Gefahr. Versammeln Sie Ihre Truppe auf der Plattform. Greifen Sie den Komplex im Osten an. Aber Vorsicht, es befinden sich zwei Kanonentürme dort. Jetzt ist der nordwestliche Teil des Lagers dran. Der Sprengstoffexperte legt auf dem Pfad nach Norden eine Sprengladung und zieht sich zurück. Jetzt kommt die »Anlocken-und-in-die-Falle-laufen-lassen«-Taktik wieder einmal zum Zug. Nachdem ein Großteil der Soldaten aus dem Nordwesten diesem Hinderniss zum Opfer gefallen sind, zerstören Sie die Öltanks. Nun kehren Sie im großen Bogen zum Schiff zurück. Die Einnahme des Teildepots im Nordwesten ist risikoreich und unnötig.



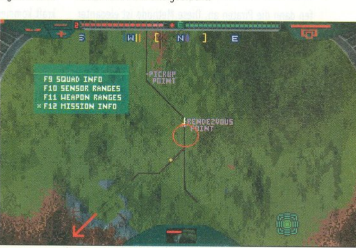
Mission 14: Der Gegner ist auf einen direkten Angriff vorbereitet.

Mission 15

Operation Market Square

Ziel: Ein Dorf zurückerobern

Sobald Sie in das Dorf eingedrungen sind, geht es hoch her. Gegner erscheinen in kleinen, aber schlagfertigen Gruppen. Behalten Sie einen kühlen Kopf und bleiben Sie in Bewegung. Um die eh schon verschreckte Bevölkerung zu schonen, sollten Sie gut zielen und nicht das ganze Dorf dem Erdboden gleich machen. Nach etwa fünf Minuten heftiger Kämpfe haben Sie den Ort unter Ihre Kontrolle gebracht.



Mission 17: Zerstören Sie nicht ausversehen den LKW.

Mission 16

Operation Eggshell

Ziel: Verschleppte Wissenschaftler befreien

Laufen Sie mit Ihrer Truppe schnellstmöglich die Straße Richtung Süden entlang, um den Konvoi einzuholen. Die Eskorten sind nach einem kurzen und intensiven Gefecht erledigt. Der Konvoi dreht um und Sie haben es so gut wie geschafft. Führen Sie den Einsatz schnell und präzise durch, um das Schiff zu erreichen, bevor die Einheiten aus dem Norden eingreifen. Das einzig problematische an der Mission sind die Lastwagen, die es zu retten gilt: gut zielen und keine Granaten.

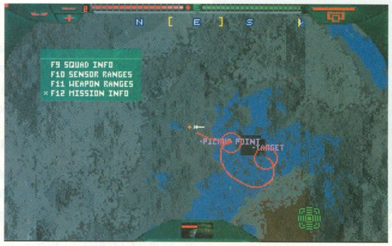
Mission 17

Operation Conductor

Ziel: Einen Chemietransport verteidigen

Die Mission ist klar in der Besprechung erläutert worden: Einen Lastwagen von A nach B bringen und be-

schützen. Bei Ihrer Landung sehen Sie zwei gegnerische Soldaten, die kein Problem darstellen. Doch dort, wo eigentlich der Treffpunkt mit dem Transporter sein sollte, finden Sie nur die Spuren eines Kampfes. Der Gegner war schneller als Sie. Folgen Sie der Straße nach Südwesten. Wenn Sie sich beeilen, sehen Sie, wie der Lastwagen unter schwerem Geleit weggebracht wird. Wir raten Ihnen aber davon ab, schon anzugreifen. Folgen Sie stattdessen dem Straßenverlauf, bis Sie in eine Bergregion gelangen. Dort holen Sie zunächst ein paar bewaffnete Drohnen vom Himmel. Ihr Scout stellt nach kurzer Suche fest, daß sich der Gegner südlich von Ihnen mit dem LKW verschanzt hält. Der Lastwagen ist übrigens stark beschädigt. Benutze Sie Sprengstoff in Kombination mit Minen. Setzten Sie Ihre Truppen auf »Nur Feuer erwidern«, damit Sie nicht die eigenen Kollegen verletzen. Rechnen Sie insgesamt mit 16 Gegnern. Ist der Laster in Ihrer Hand, nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil und laufen die Straße entlang zum Abholpunkt. Sie treffen hier noch einmal auf vier gegnerische Soldaten. Schalten Sie diese aus, bevor der Brummi in der Nähe ist, und Sie haben es geschafft.



Mission 18: Sie machen Bekanntschaft mit einer neuen Defensiveinrichtung.

Mission 18

Operation Meteor Shower
Ziel: Beobachtungsposten vernichten

Diese Mission ist schwierig und hektisch. Sie treffen auf den »Heavy Turret«. Zwei dieser aggressiven Defensiveinrichtungen bewachen die Anlage. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung. Nach der Landung zücken Sie Ihren Granatwerfer, zielen auf die schwere Kanone und laufen darauf zu. Sie benötigen maximal vier Treffer, um sie zu zerstören. Anschließend ziehen Sie sich zurück und legen dabei Minen, um der nahenden Infanterie entgegenzuwirken. Anschließend geht es nach Südosten. Auch hier treffen Sie auf ein schweres Geschütz und viele Soldaten. Nach getaner Arbeit lassen Sie eventuelle Reparaturen vornehmen und bringen Sprengladungen an. Nachdem der Posten zerstört wurde, werden Sie zum letzten Mal in dieser Mission angegriffen.

Mission 19

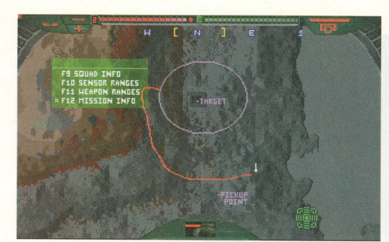
Operation Goblin
Ziel: Flucht in die Freiheit

Gleich zu Anfang werden Sie abgeschossen und gefangengenommen. Springen Sie über die Mauer und laufen Sie, was das Zeug hält. Der Abholpunkt liegt im Nordwesten. Ein Verlust in Ihren eigenen Reihen ist übrigens unausweichlich, aber dazu mehr im Spiel.

Mission 20

Operation Undertow
Ziel: Eine gegnerische Maschine zerstören

Umgehen Sie den Komplex kreisförmig, erst West, dann Nord, bis Sie auf dem Berg in Höhe des Lagers stehen. Auf diese Weise entwischen Sie den Wachen. Generell ist es wichtig, vorerst unentdeckt zu bleiben. Auf Ihrem Weg zerstören Sie noch ein paar Drohnen, bevor Sie



Mission 20: Tarnung ist das oberste Gebot.

den entscheidenen Angriff starten: Visieren Sie die gegnerische Maschine an, laufen Sie direkt auf das Ziel zu, und vernichten Sie es mit Granaten. Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, um nicht getroffen zu werden. Nachdem die Maschine zerstört ist, laufen Sie den gleichen Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Mission 21

Operation Ivy

Ziel: Gegnerisches Lager ausspionieren

Die Mission ist klar, doch schon auf dem Flug zum Einsatzort hat einer Ihrer Kollegen ein mulmiges Gefühl, und er wird Recht behalten. Zunächst schießen Sie ein paar Drohnen ab, und sehen sich plötzlich von schier unendlich vielen Truppen eingekesselt. Unter Raketeneinsatz fliehen Sie so schnell wie möglich zum Schiff, um die Mission abzubrechen.

Mission 22

Operation Seraphim

Ziel: Shuttle suchen, finden und verteidigen

Das verschollene Wrack liegt im nordwestlichen Teil des Suchgebietes (direkt an dem kleinen Teich). Schießen Sie einige Drohnen ab. Dann legen Sie Minen in sicherem Abstand um das Wrack herum, um ankommende Gegner zu schwächen. Halten Sie Ihre Truppe unbedingt zusammen. Erteilen Sie den »Nur Feuer erwidern«-Befehl, damit Ihre Kollegen nicht in die Minenexplosionen geraten. Die Minen bescheren Ihnen einen Überraschungsvorteil. Mit ein bis zwei gezielten Raketenschüssen erledigen Sie die jeweilige Angriffstruppe.

Mission 23

Operation Cropduster

Ziel: Eine mobile Fabrik zerstören

Eine sehr unkomplizierte Mission. Bekämpfen Sie den Gegner mit Minen und Raketen und halten Sie Ihre Truppe zusammen. Abschließend erledigen Sie den Auftrag mit der Bombe. Aber Vorsicht: Einige Gegner fallen Ihnen auch in den Rücken.

Mission 24

Operation Mercury

Ziel: Einen Diplomaten abfangen

Nehmen Sie sich eines der Fahrzeuge, die eine Schlucht entlang fahren. Wie schon so oft werden Sie in einen Hinterhalt gelockt. Ihr Pilot bombardiert die Gegner, während Sie zum Abholpunkt laufen. Setzen Sie dabei rückwärtslaufend Raketen ein, und benutzen Sie eventuell Ihren Schild (Taste 5).

Mission 25

Operation Black Widow

Ziel: Eine Baustelle zerstören

Eine einfache Mission. Wie im Briefing vorausgesagt, versuchen die Wachen, nach Südwesten zu entfliehen. Lassen Sie das nicht zu. Nachdem die Soldaten unschädlich gemacht wurden, nehmen Sie in aller Ruhe die Baustelle auseinander. Abschließend gehen Sie zurück zum Schiff.



Mission 25: Einfach und unkompliziert.

Mission 26

Operation Cold War

Ziel: Inkognito in eine Piratenbasis eindringen und Funkmeldungen abfangen

Als Pirat getarnt, laufen Sie zur Basis und stellen sich möglichst nah an das westliche Gebäude. Dekoder anschalten, Granaten wählen, warten und schwitzen. Ob Sie richtig stehen, sehen Sie daran, daß unter dem Dekoderbild eine leserliche Nachricht entlangläuft. Nach einer Minute fliegt Ihre Tarnung auf. Ihr Hauptproblem bei der Flucht sind zwei Wachen und zwei Geschütze. Laufen Sie in Richtung Abholpunkt, am besten rückwärts und unter Granatenfeuer. Bleiben Sie dabei unbedingt in Bewegung und springen Sie viel (Jump Jets), damit Sie nicht so leicht getroffen werden.

Mission 27

Operation Aegis

Ziel: Satellit abschießen, Kanone und Station sprengen

Diese Mission ist hart. Die Gegner vor dem eigentlichen Komplex sind nur ein Vorgeschmack, auf das, was Sie drinnen erwartet. Erkämpfen Sie sich den Weg bis vor die große Mauer. Dort lassen Sie den Elektroniker und den Sprengspezialisten zurück. Grund: Wenn die beiden sterben, ist die ganze Mission verloren. Springen Sie über die Mauer und spicken Sie die Gegend mit den Auto-Geschützen aus Ihrem Anzug. Schießen Sie mit Raketen auf die ersten Gegner und kehren Sie zu Ihrem Team zurück. Die angelockten Verteidiger kommen nach und nach über die Mauer. Der folgende Kampf läuft routinemäßig ab. Anschließend ziehen Sie mit Ihrem Team hinter die Mauer. Innerhalb dieser befindet sich das eigentliche Missionsziel, die Kanone und die Steuereinheit. Dort kämpfen Sie abermals mit Raketen gegen einige Gegner. Jetzt ist der Weg frei: Der Elektroniker feuert die Kanone auf den Satelliten ab. Der Sprengstoffexperte legt die Ladungen an die Kanone und die Station. Wenn das erledigt ist, bringen Sie sich in Sicherheit und zünden die Ladungen.



Mission 22: Mit Ihren Minen überraschen Sie den Gegner.

Mission 29: Teilen Sie Ihr Team auf.

Mission 28

Operation Buzzard
Ziel: Eine alte Station zerstören

Die Karte ist in dieser Mission total nutzlos. Trotzdem ist die Station leicht zu finden, und zwar südwestlich von der auf der Karte angegebenen Position. Sie werden von Fußtruppen, Drohnen und Panzern erwartet. Versuchen Sie, die Panzer mit Ihren Raketen zu zerstören, und benutzen Sie die Autogeschütze ausgiebig. Diese Mission sollte kein allzu großes Problem darstellen.

Mission 29

Operation Sparkplug
Ziel: Einen Konvoi zum Raumhafen eskortieren

Dies ist die erste Mission, in der Sie Ihre Truppe trennen müssen. Schicken Sie gleich zu Beginn zwei oder alle drei Kameraden zum Raumhafen. Machen Sie sich schnellstmöglich auf den Weg nach Norden. Lassen Sie ein paar Autogeschütze am Wegesrand stehen, um die Drohnen abzuschießen, für die haben Sie nämlich keine Zeit. An der T-Kreuzung im Norden kommt der zu beschützende Konvoi von links (W) und die Angreifer von rechts (O). Wenn Sie schnell genug waren, können Sie die gegnerischen Truppen an der Kreuzung angreifen, ohne dabei die Lastwagen zu sehr in Mitleidenschaft zu ziehen. Machen Sie dabei ausgiebigen Gebrauch von Ihren Autogeschützen. Ihre Kollegen haben in der Zwischenzeit (hoffentlich) erfolgreich die Raumschiffe vor dem Gegner bewahrt.

Mission 30

Operation Cadmium
Ziel: Konvoi beschützen

Sie müssen nicht nur den Konvoi beschützen, sondern außerdem verhindern, daß der erwartete Nachschub aus dem Süden nicht ankommt. Hierzu senden Sie sofort nach dem Absprung Ihren Sprengmeister zu der Brücke im Süden, um sie zu zerstören. Mit dem Rest der Truppe laufen Sie um den Berg herum. Wenn Sie sich beeilen, kommen Sie direkt vor dem Konvoi auf die Straße. Vergessen Sie im Kampfeifer nicht, Ihren Sprengstoffexperten zurück zum Team zu holen und die Brücke in die Luft zu jagen. Nachdem Sie den ersten Angriff abgeblockt haben, begeben Sie sich schleunigst auf der Straße in Richtung Osten. Dort kommt es abermals zum Kampf. Versuchen Sie, vor dem Lastwagen dort zu sein, um ihn vor Treffern zu schützen.



Mission 30: Schicken Sie Ihren Sprengmeister zur Brücke im Süden.

Mission 31

Operation Bloodline
Ziel: Haus mit Gefangenen beschützen

Gehen Sie zu dem Haus und stellen Sie Ihre Autogeschütze rundherum auf. Es werden einige Gegner aus

Mission 32: Vermeiden Sie jeden Kontakt mit dem Gegner.

verschiedenen Richtungen angreifen. Durch die Geschütze haben Sie es ein wenig leichter. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die gegnerischen Sprengstoffexperten.

Mission 32

Operation Fusebox

Ziel: Gegnerischen Kommunikationsturm zerstören

Als allererstes nehmen Sie sich die Steuerstation vor. Schalten Sie anschließend die Wachen aus. Ihr Elektroniker programmiert danach das gegnerische System um. Legen Sie eine Sprengladung und rücken Sie in Richtung Turm vor. Unterwegs müssen Sie sich mit einer Eskorte auseinandersetzen. Wenn Sie auf circa 250 Meter an den Turm herangekommen sind, lassen Sie die Sprengladung legen. Machen Sie sich als geschlossene Gruppe auf den Weg zum Abholpunkt. Vermeiden Sie dabei auf jeden Fall Kontakt mit dem Gegner. Sollten Sie dennoch angegriffen werden, sprengen Sie beide Gebäude in die Luft, und sehen zu, daß Sie Ihre Truppe zum Raumschiff bringen.

Mission 33

Operation Calais

Ziel: Kanonentürme einer Festung zerstören

Sie müssen wenigstens drei der insgesamt vier Türme dieser Station in die Luft sprengen. Gehen Sie vorsichtig in Richtung Basis. Nehmen Sie sich zunächst den Turm im Südosten vor. Stellen Sie Ihre Truppen auf »Nur Feuer erwidern«, damit Ihre Deckung nicht auffliegt. Die Wachen vor dem Haupttor schalten Sie durch gezielte Raketenschüsse aus. Gehen Sie zum südöstlichen Turm. Versichern Sie sich, daß keine weiteren Gegner in der Nähe sind, bevor Sie den Spezialisten die Sprengladung anbringen lassen. Jetzt weiter nach Norden, in gutem Abstand zur Station. Warten Sie, bis Sie die nördliche Patrouille sehen. Greifen Sie wieder aus dem Hinterhalt an. Wenn sich auch hier nichts mehr regt, versehen Sie den Turm im Nordosten mit einer Ladung Sprengstoff. Beim Turm im Nordwesten gehen Sie genauso vor. Beim Legen der Bombe kann es passieren, daß die Truppen innerhalb der Basis auf Sie aufmerksam werden. Dann heißt es: Nichts wie weg und auf den »roten Knopf« drücken.

Mission 34

Operation Pigpen

Ziel: Klonfabrik und Steuereinheit zerstören

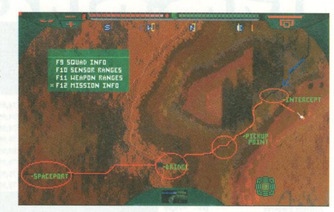
Folgen Sie der Straße und erledigen Sie die dort ansässige Patrouille. Starten Sie eine Ihrer Explosions-Drohnen. Steuern Sie sie entlang der Straße, und versuchen Sie den Panzer und den Roboter an der Steuerstation zu erledigen. Gehen Sie die Straße weiter entlang, bis es kurz vor der Station zum Kampf kommt. Überlassen Sie die Drohnen Ihren Kollegen, und schicken Sie den Elektroniker zur Fabrik. Sie müssen ihm den Rücken freihalten. Hat er seine Arbeit beendet, fliegt alles in die Luft. Wenn Sie noch die Station sprengen, haben Sie beide Missionsziele erreicht.

Mission 35

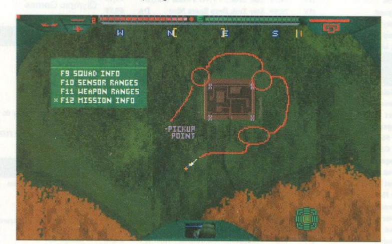
Operation Hyperbole

Ziel: Einen Konvoi abfangen

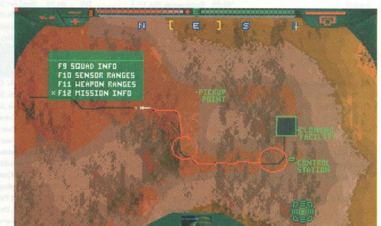
Hier gibt Ihnen das Briefing zwei mögliche Lösungen vor. Nummer 1: Sie fangen den Konvoi sofort ab. Nummer 2: Sie rücken zur Brücke vor, kämpfen gegen die dort positionierten Truppen und jagen die Brücke in die Luft. Die erste Methode ist einfacher. Gehen Sie oberhalb der Straße in Deckung und kümmern Sie sich um die eher spärliche Eskorte. Die Lastwagen haben nicht den Hauch einer Chance. Ist das erledigt, können Sie den Auftrag beenden. Falls Sie zusätzlich noch alle gegnerischen Truppen zerstören wollen, gehen Sie in Richtung Brücke. Dort machen Sie den Gegnern das Leben mit Raketen schwer. Über die Brücke gelangen Sie zum Raumhafen, wo Sie alle Raumschiffe zerstören. Auf dem Weg zum Abholpunkt laufen Ihnen noch einmal Truppen über den Weg. Verminen Sie den Weg, ziehen Sie sich ein Stück zurück und betrachten Sie das Feuerwerk. Die angeschlagenen Truppen stellen kein Problem dar.



Mission 35: Fangen Sie gleich zu Anfang den Konvoi ab.



Mission 33: Wieder ein Fall für den Sprengmeister.



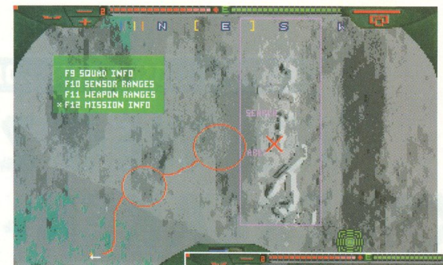
Mission 34: Setzen Sie Ihe Explosions-Drohnen ein.

Mission 36

Operation Icepick

Ziel: Ein Schiff suchen, finden, flottmachen und wegfliegen

Gehen Sie den auf der Karte vorgezeichneten Weg entlang zum gestrandeten Schiff. Auf dem Weg zerstören Sie eine kleine Klonfabrik. Anschließend bekämpfen Sie eine Patrouille und ein paar schwere Panzer. Die Panzer schießen Sie mit den Raketen herunter, während Sie für die Infanterie wie gewohnt Minen legen. Setzen Sie den Elektroniker auf das Schiff an und passen Sie mit dem Rest der Truppe auf, daß sich keine Gegner nähern. Ist der Elektroniker fertig, fliegen Sie fort und haben somit den Auftrag erfüllt.



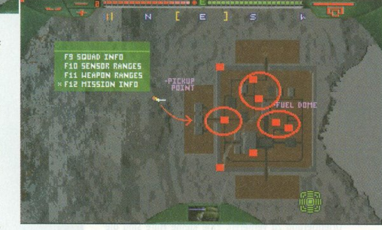
Mission 36: Ihr Elektroniker macht das Schiff wieder flott.

Mission 37

Operation Absolute Zero

Ziel: Die roten Kästchen stellen die Geschütze dar

Dies ist die letzte und schwerste Mission. Der Gegner hat alle seine Truppen in eine gut verteidigten Basis zusammengezogen. Dort rüstet er seine Raumschiffe zu Bombern um. Gehen Sie zum Westtor, schalten Sie die Wachen aus und lassen Sie Ihre Truppe warten. Gehen Sie innerhalb der Basis mit Ihrem Raketenwerfer gegen die Verteidigungstürme und den Panzer im Nordosten vor. Die roten Kästchen auf der Karte zeigen die ungefähren Standpunkte der Geschütze. Verschwenden Sie keine Munition, Sie haben nur zehn Schuß. Ist das erledigt, verminen Sie den Eingang und die nach Osten führende Straße. Wagen Sie sich soweit in das Lager hinein, bis die Fußtruppen Sie angreifen. Dann laufen Sie zurück zu Ihrer Einheit. Der folgende Kampf ist sehr, sehr hart. Achten Sie unbedingt auf Ihren Sprengstoffexperten. Wenn Sie keine Minen mehr haben, müssen Sie die Basis stürmen. Lassen Sie den Sprengstoffspezialisten zurück.



Mission 37: Durch das Westtor ziehen Sie in den Kampf.

Sollten Sie diese Mission überlebt haben, werden Sie mit einer netten Cut-Scene belohnt. Herzlichen Glückwunsch. (mk)

KOMPLETTLÖSUNG: BAD MOJO

DER WEG ZUM KAKERLAKEN-GLÜCK

Es ist keine Schande, als Kakerlake mal nicht zu wissen, wo es lang geht. Hauptsache, diese Seiten liegen stets zum Rüberkrabbeln bereit.



Auge in Auge mit sich selbst. Oh Roger, du hattest schon immer einen schäbigen Charakter.

In Zusammenarbeit mit Kakerlaken-Experten Christian Giegerich entstand diese Komplettlösung. Sie sollten sich ruhig Zeit nehmen, jedes Szenario ausgiebig zu untersuchen. Dann laufen Sie auch nicht Gefahr, die Orientierung zu verlieren. Eine kleine Hilfe sind die anderen Krabbeltierchen, die oft leicht zu übersehende Eingänge zeigen. Wenn Sie ein Augensymbol sehen, krabbeln Sie am besten drauf. Dann bekommen Sie wichtige Hinweise für Ihr Weiterkommen. Fallen, Farbe, Katze Fritz und Feuer sind dem Roger nicht geheuer – also schön die Fühler davon lassen. Und immer daran denken: Die vier Leben sind recht schnell aufgebraucht – genießen Sie also die Vorzüge der Speicherfunktion.



Der Keller

Da sitzt nun den arme Roger, mit zwei Fühlern, sechs Beinen und einem weiten Weg vor sich. In der Kanalisation wählen Sie den einzig möglichen Weg – geradeaus. Im Nordwesten kriechen Sie durch eine kleine Öffnung und stoßen dort auf ein Kakerlakenrudel und einen wichtigen Hinweis (auf das Augensymbol krabbeln). Weiter im Osten laufen Sie unter der Gasplatte hindurch und über den Standfuß des Herdes auf den Boden. Laufen Sie an den Insektenfallen vorbei zur (nicht ganz) toten Ratte. Hüten Sie sich vor ihrem Maul und klettern Sie über ihr Fell nach Osten. Dort treffen Sie Ihren ersten Gegner: eine Spinne. Flitzen Sie schnell zur Zigarettenkippe und drehen die brennende Seite zum Achtfüßler. Brutzel: Das Problem wäre erledigt.

Im Süden kriechen Sie in eine Kakerlakenfalle (Cockroach Corral). Hier darf der Ausdruck »über Leichen gehen« wörtlich genommen werden: Laufen Sie über Ihre toten Brüder und Schwestern, um die rosa Flüssigkeit nicht betreten und somit sterben zu müssen. Auf der rechten Seite befindet sich ein kleines Plastikteilchen, schieben Sie es zu der leblosen Kakerlake. Da überbrücken Sie das fehlende Stück und gelangen über die so entstandene »Brücke« hinaus in die Freiheit. Das vor Ihnen aufragende Tischbein klettern Sie empor und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Folgen Sie dem Kabel und klettern Sie an der linken Seite soweit hinunter, bis es zum Teil in den Farbtopf getaucht wurde. Laufen Sie nun zur Tischplatte und suchen Sie die Steckdose. Wenn Sie sich nähern, wird ein Kurzschluß ausgelöst und der Fön in



Die Spinne erfährt es am eigenen Leib: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Ihre toten Freunde dienen Ihnen als Brücke über den rosa Kleister.

Hier werden Sie zum Pillendreher. Wohl bekomm's, Eddie!

Gang gesetzt. Gehen Sie nun nach links und lassen Sie sich in einen anderen Teil des Raumes wirbeln.
Auf dem Fußboden angelangt, düsen Sie nach Nordwesten. Dort finden Sie eine Mausefalle, und, nach Berühren des Augensymbols, die dazugehörige Maus. Um ein paar Ratschläge reicher klettern Sie auf den Zeitungsstapel, um dort weitere Informationen zu erhaschen. Verlassen Sie den Stapel in südlicher Richtung. Nun sind Sie auf Eddies Nachttisch. In das dort stehende Radio dringen Sie von der linken Seite ein und überbrücken den losen Draht. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Eddie das Radio ab und seine Bierdose auf den Tisch stellt. Wenn Sie nun auf das Dach des Radios krabbeln, sehen Sie dort ein Pillen-Fläschen. Stoßen Sie es an, damit eine Schlaftablette herausfällt und rollen Sie diese dann in die Bierdose. Kurz darauf schläft Eddie süß und selig. Auf dem Boden des Zimmers finden Sie außerdem noch eine Zigarrenkiste, die Ihnen etwas aus Eddies Vergangenheit verrät. Durch die Steckdose an der Südwand gelangen Sie schließlich in das Badezimmer.

Hebelwirkung: Einfach gegendrücken und nach unten in die Freiheit laufen.



Der Rattenkönig sich erlabt, denn Schabe ist heut' angesagt.



Schabenfreude ist die schönste Freude. Der König ist tot, es lebe die Schabe!



Das Badezimmer

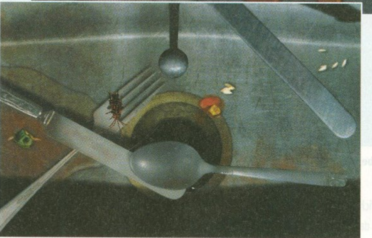
Sie befinden sich nun im Inneren eines Handtuchverteilers. Stoßen Sie dort den kleinen Hebel an, um sich einen Weg nach unten zu bahnen. Richtung Osten sehen Sie wieder ein Augensymbol, das Ihnen die Lebensweisheiten eines Silberfischs beschert. Im Südwesten gibt eine Ameise ihre Ratschläge zum besten. Krabbeln Sie den Badezimmerschrank empor, um Informationen über den Rattenkönig zu sammeln. Sie finden ihn an der Westwand des Badezimmers. Dort werden Sie Zeuge, wie einer Ihrer Genossen hinterrücks ermordet wird. Furchtlos krabbeln Sie nun neben dem



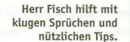
Krabbeln Sie von links nach rechts über den Herdgriff, um zur Baby-Schabe zu gelangen.



Benutzen Sie den Bierdeckel, um die Sauce zu umgehen.



Am Ende des Messers angelangt, lösen Sie eine Kettenreaktion aus.





Herr Fisch hilft mit klugen Sprüchen und nützlichen Tips.

Rattenloch die Wand empor. Durch das obere Loch gelangen Sie auf das Waschbecken und dem darüberliegendem Erste-Hilfe-Schränkchen. Dringen Sie durch die kaputte Scheibe ein und kriechen drinnen schließlich in den Wegwerfschlitz für gebrauchte Rasierklingen. Mit der Schraube bringen Sie dort einen Stapel Rasierklingen zum Fallen. Betrachten Sie nun das Ergebnis Ihrer Mühen, indem Sie in die Höhle des Rattenkönigs gehen. Durch diese gelangen Sie schließlich in den Kanal und danach in die Küche. Übrigens: Falls Sie bisher noch nicht gespeichert haben, sollten Sie es jetzt tun. Es liegt nämlich noch ein gutes Stück Weg vor Ihnen.

Die Küche

Klettern Sie über das Röhren-System hinunter zum Fußboden. Von da aus geht es gleich wieder den Herd hinauf, wo Sie sich die Ratschläge einer Kakerlake anhören dürfen. Zurück auf dem Fußboden krabbeln Sie zum Wischmop im Südwesten. Durch ihn erreichen Sie einen Tisch und treffen schon bald auf einen halbtoten Fisch, der Ihnen einige Tips gibt. Weiter rechts laufen Sie über ein riesiges Messer zum Herd hinüber. Dort finden Sie zwischen den vier Herdplatten einen Bierdeckel. Diesen schieben Sie in die übergelaufene Sauce und benutzen ihn anschließend als Brücke. Nun haben Sie einen Zugang in das Herdinnere. Durch Zudrehen der Gasklappe verlischt die Herdflamme, das Gas strömt aber weiterhin aus – doch dazu später. Verlassen Sie nun die Herdoberfläche und marschieren Sie nach Südwesten. Dort finden Sie eine kleine Kakerlake, die von Fettspritzern eingesperrt ist. Benutzen Sie den Herdgriff als Durchgang zu Ihrem kleinen Freund. Die dünne Fettschicht, die zwischen Ihnen liegt, überbrücken Sie mit Ihrem Körper. Das kleine Tierchen springt nun auf Ihren Rücken. Ganz im Westen ist eine Spüle. Klettern Sie auf das daraufliegende Messer hoch bis zum Griffende. Durch das zusätzliche Gewicht Ihres kleinen Partners wird eine Kettenreaktion ausgelöst: Der Silberlöffel fällt in das Loch und verhakt sich mit dem Reißwolf unter der Spüle. Folgen Sie dem Löffel sorglos und gelangen Sie in die Bar.

Die Bar

Hier finden Sie haufenweise Fotos, die weitere Szenen aus Eddies Vergangenheit preisgeben. Auf den Schwertfisch an der Wand gelangen Sie über dessen Schwanzflosse. Krabbeln Sie nun zu seinem Kopf und durch das Auge ins Innere, wo Sie eine Termitenkönigin treffen. Anschließend verlassen Sie den Fisch und laufen nach unten. Halten Sie sich westlich, um schließlich den Baseballschläger hinabzugleiten. Im Osten finden Sie schließlich eine Erdnußschale, die sich als Fähre über die Wasserpfütze gebrauchen läßt. Sie treffen auf eine Maschine, die verschiedene Getränke-Rezepte bereithält. Drücken Sie den schwarzen Schalter bis zum Anschlag. Nun erhalten Sie das Rezept für einen »Bad



Seefahrer Roger: Mit der Erdnußschale überqueren Sie das Wasser.



Nur für trinkfeste Schaben: das Rezept für einen »Bad Mojo«.



Auf das Regal mit dem Ventilator gelangen Sie über die Seitenstützen.

Mojo«: Grenadine, Blue Curacao, Brandy, Wodka. Gehen Sie zu den Flaschen auf der Bar und klettern Sie die Grenadine-Flasche empor, um daran zu nippen. Anschließend tun Sie das gleiche bei den anderen drei Flaschen. Schon finden Sie sich in der Kanalisation wieder, durch die Sie in Rogers Appartment kommen.

Rogers Apartment

Achtung, die Katze ist auf freiem Fuß. Sie sollten es also tunlichst vermeiden, weiter nach unten zu gehen, wenn Sie ein »Miau« hören. Kraxeln Sie stattdessen das Regal empor. Darauf befindet sich ein weiterer Kasten, den Sie von vorne über die Seitenstütze erklimmen. Neben einem gesprächigen Schmetterling bemerken Sie dort auch einen Ventilator. Mißbrauchen Sie Ihren Körper, um das defekte Kabel zu reparieren. Schon wird das leere Papier »rein zufällig« in den Schacht von Rogers Fax geblasen. Auf dem Gerät hören Sie sich zunächst einmal die Anrufe, die Roger bekommen hat, ab (einmal zurückspulen, dann »Play« drücken).

Danach betätigen Sie »Start« und »Copy«, woraufhin Sie auf dem entstandenen Papierteppich zu Rogers Koffer gelangen. Diesen betreten Sie seitlich durch das Schlüsselloch. Im Inneren stoßen Sie auf zahlreiche Fragmente Ihrer Vergangenheit. Wieder auf der Oberfläche des Koffers drehen Sie nun die Zigarette, damit der Fernbedienung nichts mehr im Weg steht. Drücken Sie nun auf den Einschaltknopf der Fernbedienung und schauen Sie sich die folgende Zwischensequenz an. Über den Schmetterling, der



Roger steht unter Strom, damit der Ventilator anspringt.



Kombinationsgabe: Die Anzeigen weiter oben müssen auf 7, 6, 5 und 8 stehen.

es sich inzwischen auf einem Bleistift bequem gemacht hat, schaffen Sie es zu Rogers Experimentier-Tisch.

An der Wand hängt eine aufgespießte Kakerlake, die im Sterben noch ein paar Informationen zum besten gibt. Oben links finden Sie einen Lüftungsschacht, der ins Badezimmer führt. Die dortigen Zeitungsartikel werden durchgelesen. Anschließend geht es wieder zum Tisch zurück. Der zweite Lüftungsschacht läßt sich nicht betreten, da ein starker Luftstrom dies verhindert. Gehen Sie nun nach links zum Aquarium und folgen dem Kabel. Der Kater grabscht nach Ihnen, verfehlt Sie aber. Stattdessen wird das ganze Aquarium in die Tiefe gerissen, woraufhin sich Kater Franz verschreckt aus dem Staub macht. Klettern Sie über das Tischbein zum Boden, um dort das Amulett und die Tips eines Kakerlaken vorzufinden.

Laufen Sie zum Schmetterling, der Sie wieder zurück zum Koffer fliegt. Gehen Sie nun nach rechts oben, wo Sie durch ein Rohr in den Keller gelangen. Von dort aus krabbeln Sie zur Toilette und die Handtücherstraße hinauf durch das Loch in den Keller. Im Südosten besteigen Sie den Stiel des Mops und landen bei den Sicherungen. Diese müssen Sie mit den vier Reglern zum Durchbrennen bringen, indem Sie die Kombination 7, 6, 5 und 8 einstellen (nachgeschaut wird auf den Anzeigen weiter oben). Nun heißt es, den ganzen Weg zurück zum Experimentier-Tisch, wo das zweite Gitter durchschritten wird.

Ganz schön spießig: Die sterbende Kakerlake gibt wertvolle Tips.

Die Schicksals-Entscheidung

Unter Zeitdruck (sieben Minuten) gibt es vier Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

1. Roger tot, Eddie tot.

Ganz einfach: Nicht nachdenken, nichts tun, abwarten, bis die Zeit aufgebraucht ist, und sich schließlich fragen: Warum eigentlich?

2. Roger tot, Eddie gerettet.

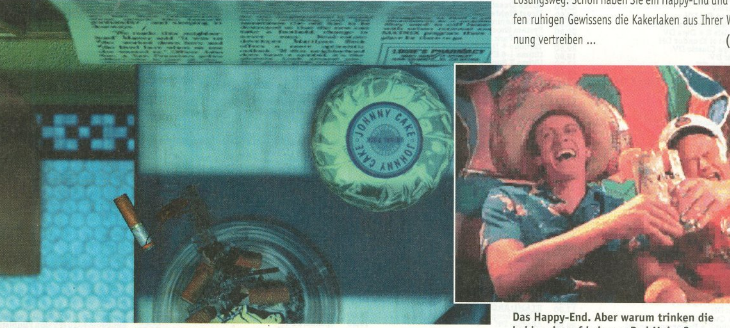
Krabbeln Sie auf gewohntem Weg ins Badezimmer, wo das Waschbecken erklommen wird. Die brennende Zigarette stoßen Sie nach unten. Anschließend klettern Sie schnell hinterher und setzen mit der Zigarette die Papiertücher in Brand. Daraufhin wird der schlafende Eddie vom Rauchmelder geweckt und flüchtet aus dem Haus, bevor es in Flammen steht (Wir erinnern uns: Die Herdflamme ist erloschen, das Gas strömt weiterhin aus).

3. Roger gerettet, Eddie tot.

Laufen Sie zurück zum Experimentier-Tisch und kraxeln anschließend auf den Boden. Dort berühren Sie das Amulett Ihrer Mutter. Roger kommt wieder zu sich und flüchtet nach außen, bevor das Haus explodiert.

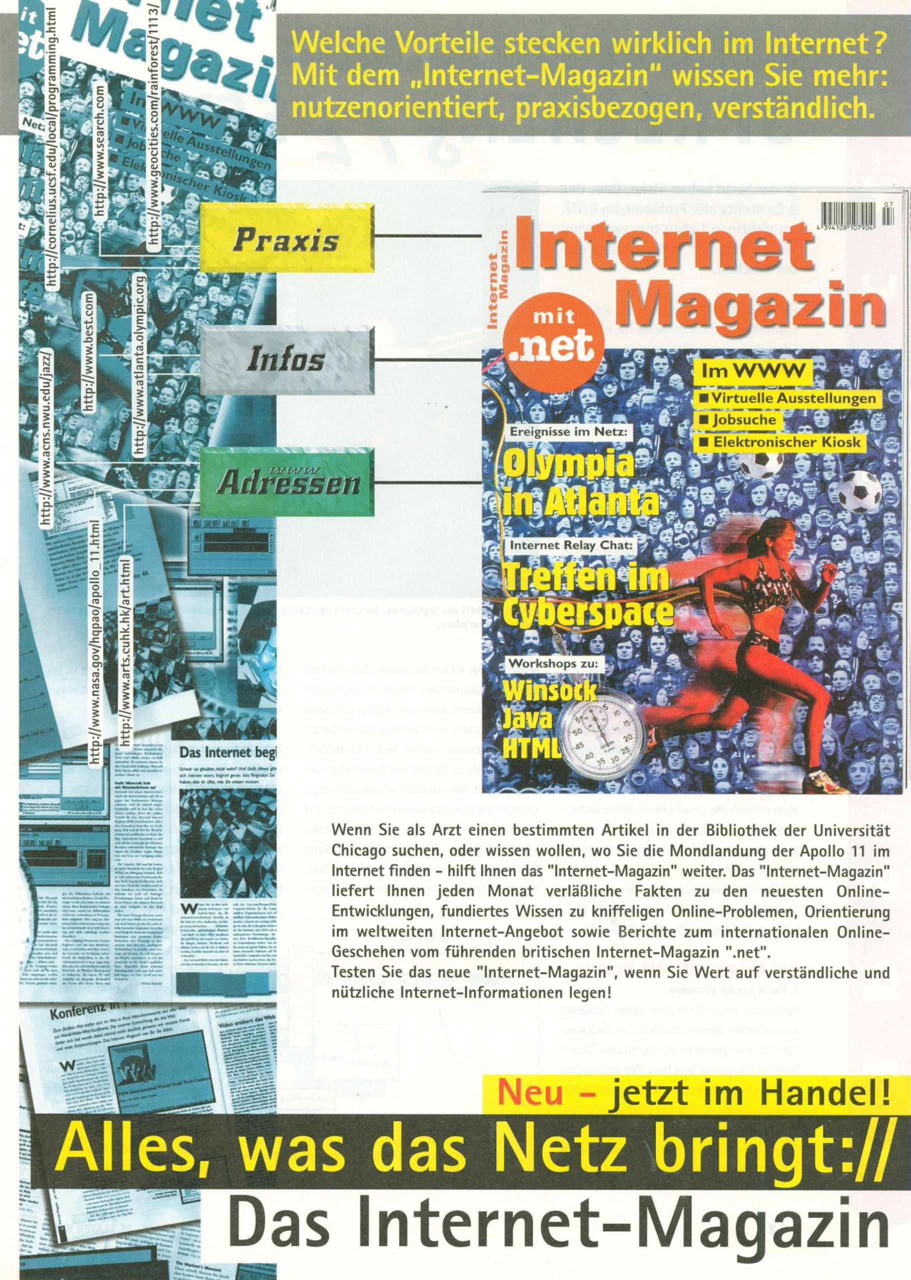
4. Friede, Freude, Eierkuchen.

Soll heißen: Roger gerettet, Eddie gerettet. Kombinieren Sie einfach den zweiten und den dritten Lösungsweg. Schon haben Sie ein Happy-End und dürfen ruhigen Gewissens die Kakerlaken aus Ihrer Wohnung vertreiben ... **(mk)**



Die brennende Zigarettenkippe stoßen Sie geschickt nach unten.

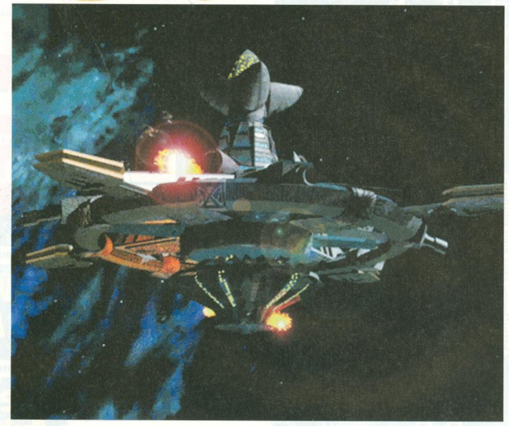
Das Happy-End. Aber warum trinken die beiden darauf keinen »Bad Mojo«?



Welche Vorteile stecken wirklich im Internet? Mit dem „Internet-Magazin" wissen Sie mehr: nutzenorientiert, praxisbezogen, verständlich.
Praxis
Infos
www Adressen
http://cornelius.ucsf.edu/local/programming.html
http://www.search.com
http://www.geocities.com/rainforest/1113/
http://www.acns.nwu.edu/jazz/
http://www.best.com
http://www.atlanta.olympic.org
http://www.nasa.gov/hqpao/apollo_11.html
http://www.arts.cuhk.hk/art.html
Internet Magazin
mit .net
Im WWW
Virtuelle Ausstellungen
Jobsuche
Elektronischer Kiosk
Ereignisse im Netz:
Olympia in Atlanta
Internet Relay Chat:
Treffen im Cyberspace
Workshops zu:
Winsock
Java
HTML
Wenn Sie als Arzt einen bestimmten Artikel in der Bibliothek der Universität Chicago suchen, oder wissen wollen, wo Sie die Mondlandung der Apollo 11 im Internet finden - hilft Ihnen das "Internet-Magazin" weiter. Das "Internet-Magazin" liefert Ihnen jeden Monat verläßliche Fakten zu den neuesten Online-Entwicklungen, fundiertes Wissen zu kniffeligen Online-Problemen, Orientierung im weltweiten Internet-Angebot sowie Berichte zum internationalen Online-Geschehen vom führenden britischen Internet-Magazin ".net".
Testen Sie das neue "Internet-Magazin", wenn Sie Wert auf verständliche und nützliche Internet-Informationen legen!
Neu – jetzt im Handel!
Alles, was das Netz bringt://
Das Internet-Magazin

SPRECHEN SIE SCYTHIA

In der Serie haben Sisko, Odo, Dax & Co stehts alle Probleme im Griff. Im richtigen Leben hingegen sind Sie gefragt und müssen alles selber machen.



Das Raumschiff der Scythianer. Im Laufe des Spiels werden Sie zusammen mit ihnen einige Überraschungen erleben.

»Deep Space Nine – Harbinger« verlangt dem Spieler schon einiges ab: gute Englischkenntnisse, vulkanische Gelassenheit gegenüber der Steuerung und eine Ausdauer, die nur ein cardassianischer Folterknecht noch überbieten könnte. Damit Ihnen die Rätsel und mangelnder Orientierungssinn nicht den Rest geben, haben wir für Sie die folgende Komplettlösung zusammengestellt. Gerade Anfänger haben immer mit den gleichen Problemen zu kämpfen:

1. Die Steuerung: Es ist schon seltsam: Lt. Dax läßt sich nur von hinten ansprechen, und viele Bereiche eines Raumes können Sie nicht direkt erreichen. Stattdessen nähern Sie sich dem Objekt Ihres Interesses und drehen sich ihm anschließend zu.

2. Der Schwierigkeitsgrad: Tja, die Adventureteile sind immer gleich schwer, der Spielstufen der Actionsequenzen jedoch einstellbar. Das muß aber nichts heißen: Selbst im einfachsten (»Ensign«) Modus wird so mancher Abschnitt zur Qual. Es ist bei einigen Passagen also angebracht, alle paar Schritte zu speichern. Das nervt zwar mit der Zeit, ist aber noch angenehmer, als den gleichen Teil immer und immer wieder spielen zu müssen. Bei den Flugsequenzen ist die Speicherfunktion leider nicht aufrufbar.

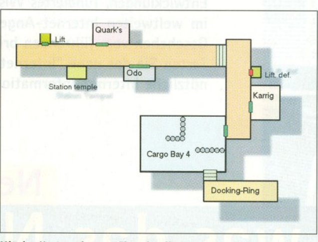
3. Sie gehen an einen Ort, wo sich unserer Lösung nach etwas ereignen oder Sie eine Person treffen sollten – doch es tut sich nichts. »Warum?«, fragen Sie sich. Sie haben einen der vorherigen Schritte nicht korrekt oder gar nicht ausgeführt.

Der Übersichtlichkeit halber haben wir die gesamte Geschichte in mehrere Abschnitte unterteilt. Damit sollten die Hauptpunkte abgeklärt sein. Gute Reise.

Am Anfang war die Drohne

1. Flucht aus der »Orinoko«

Im Vorspann werden Sie in Ihrem kleinen Raumschiff von zahlreichen Drohnen attackiert. Zum Glück erreichen Sie noch rechtzeitig die Raumstation. Sicherheitschef Odo geht an Bord Ihres stark beschädigten Vehikels und bittet Sie, eine Reparatur am Plasma-System vorzunehmen. Links vorn blinkt eine Warnmeldung in roten Buchstaben auf dem Bildschirm. Klicken Sie mit Ihrem Mauszeiger drauf, und wählen Sie die Funktion »Vent Plasma«. Nun ersetzen Sie drei durchgebrannte Chips auf der Anzeigetafel. Dazu benutzen Sie die symbolisierte Hand. Wählen Sie das Teil aus, von dem Sie glauben, daß es in die Anzeige paßt. Wenn dem so ist, erscheint es auf dem Feld. Soll ein Baustein nach unten geschoben werden, klicken Sie das darüberliegende Feld an. Der Chip wird also von oben nach unten gedrückt. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ertönt ein Signal, die Warnanzeige verschwindet, und Odo wird mit Ihnen zusammen auf die Kommandobrücke (im folgenden »Ops« genannt) von »Deep Space Nine« gebeamt. Dort wartet bereits Commander Sisko, der sich mit Ihnen über den Angriff der Drohnen unterhält. Nach dem anschließenden Gespräch mit Lt. Dax wird die Station angegriffen. Noch besteht aber kein Anlaß zur Panik.



Mit der Karte gelangen Sie schnell vom unteren Promenadendeck zu Ambassador Karrig.

2. Die Suche nach Ambassador Karrig

Commander Sisko rät Ihnen, den Ambassador aufzusuchen, da dieser Sie unbedingt sprechen wollte. Fahren Sie mit dem Turbolift zur »Lower Promenade«. Erkunden Sie das Deck und die Leute in aller Ruhe. Die an den Wänden befestigten Terminals geben bereitwillig Informationen zu wichtigen Bereichen der Station. Schließlich gelangen Sie durch eine Schleuse zum »Habitat-Ring«. Die erste Tür gehört zu einem defekten Fahrstuhl, die nächste zu Karrigs Kabine, die dritte führt Sie in eine Lagerhalle. Versuchen Sie nun, in Karrigs Raum zu kommen – es wird Ihnen nicht gelingen, da Sie keinen Zugangscode besitzen. Stellt sich die Frage, warum sich der Ambassador überhaupt verschanzt hat, wenn er Besuch erwartet. Um Zugang zu dem Raum zu erlangen, benötigen Sie den »Override Code«. Statten Sie Odo also einen kleinen Besuch ab. Nachdem Sie ihn davon

NISCH?

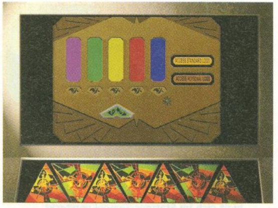
überzeugt haben, daß etwas mit dem Ambassador nicht stimmt, verrät er Ihnen den Code. Nun gehen Sie schnurstracks zu Karrigs Tür und sagen dem Computer die erforderliche Kombination. Die am Boden liegende, grüne Substanz stellt sich schon bald Karrig heraus – oder besser gesagt das, was von ihm übriggeblieben ist. Nach einem kurzen Wortwechsel mit dem herbeigeeilten Odo gehen Sie in die Ops, um dort mit Sisko zu reden.

3. Die üblichen Verdächtigen

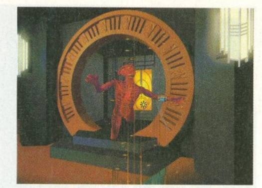
Auf dem Weg fallen Ihnen im unteren Promenadendeck zwei blauhäutige Außerirdische auf. Später werden Sie erfahren, daß es sich dabei um Lykotianer handelt. Nachdem Ihnen Sisko gesagt hat, daß Sie von nun an Ambassador sind, unterhalten Sie sich mit Dax. Links von ihr läuft auf dem Monitor Karrigs letzter Bericht. Nachdem Sie daraus ein paar Informationen über die Scythianer gesammelt haben, reden Sie wieder mit Dax, die Ihnen eine arg verstümmelte Audio-Aufzeichnung von Karrig vorspielt. Neugierig geworden, was es mit den Scythianern auf sich hat, machen Sie sich auf den Weg. Gehen Sie durch den Habitat-Ring und die Lagerhalle (»Cargo Bay 4«) zum Kabineneingang. Dieser wird von Ensign Yarrow bewacht. Versuchen Sie sich mit den Scythianern zu unterhalten. Leider sind diese Wesen nicht sehr gesprächig und reden mehr in Wörtern denn in Sätzen. Sollten Ihre wortkargen Gesprächspartner einfach die Schleuse schließen, lassen Sie sie wieder öffnen, bis alle Informationen abgegrast sind.

Anschließend müssen Sie wieder zur Ops. Dort angelangt, helfen Sie Dax, eine codierte Audio-Datei zu entschlüsseln. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die Anzeige links von Dax. Per Knopfdruck erscheint ein Bild aus mehreren bunten Balken. Diese müssen in folgender Reihenfolge stehen: lila, grün, gelb, rot und blau. Klicken Sie den dreieckigen Knopf unterhalb der Balken an. Nun haben Sie freien Zugang auf die dekodierten Nachrichten. Die meisten sind jedoch verstümmelt, andere konnten vom Computer nicht mehr rekonstruiert werden. Sie müssen sich nicht alle Aufzeichnungen zu Gemüte führen, wichtig sind lediglich die Einträge »Clarity« und »Refraction«. Anschließend mischen Sie sich in die Diskussion zwischen Sisko, Dax und Kira ein. Durch gezielte Fragen erreichen Sie eine Einigung – schließlich sind Sie Diplomat. Danach unterhalten Sie sich mit Dax über die Aufzeichnungen.

Es ist wieder an der Zeit, ein kleines Schwätzchen mit den Scythianern zu halten. Auf dem Weg zu ihnen treffen Sie im Habitat-Ring Kira, die sich zwecks Reparaturarbeiten im Fahrstuhl aufhält. Nun ist es an der Zeit, zu speichern, denn in »Cargo Bay 4« hat Odo eine Auseinandersetzung mit Lykotianern, die Sie bereits im Promenadendeck gesehen hatten. Sobald Sie den ersten erblicken, schießen Sie ihn mit dem Mauszeiger ab, bevor er Ihnen zuvorkommt. Auf die gleiche Weise verfahren Sie mit dem zweiten Schurken. Der sichtlich beeindruckte Odo befragt Sie noch zu Karrig, bevor Sie weitergehen. Als nächstes horchen Sie die Scythianer über die Drohnen aus. Sollten diese die Tür verschließen, verfahren Sie wie beim letzten Mal: mit Ignoranz und Beharrlichkeit. Kurz darauf werden Sie wieder auf der Ops verlangt. Dort unterhalten Sie sich wie gewohnt mit Sisko und Dax. Nachher betreten Sie den Turbolift, werden von Sisko aber nochmal zurückgepfiffen. Gehen Sie nun zu Quarks Bar, wo Sie Zeuge eines typischen Gespräches zwischen Odo und Quark werden.



Ordnen Sie die Farbbalken richtig an, um an Karrigs Aufzeichnungen zu erlangen.


Da waren's nur noch drei. Dieser Lykotianer hielt sich im Stations-Tempel versteckt.

Während der Ferengi alle Verdächtigungen von sich weist, will Odo nicht so recht von seinem liebgewonnenen Feindbild abrücken. Plötzlich werden Sie zu den Scythianern im Docking-Ring gerufen – es gibt Ärger.

4. Jagd auf die Mörder

Der Scythianer Rhoon ist diesmal etwas gesprächiger. Yarrow hingegen schweigt für immer: Quasi aus dem Nichts taucht ein roter Lykotianer auf und tötet sie, bevor er selbst durch ihre Waffe stirbt. Am Handgelenk des Außerirdischen finden Sie ein kleines Gerät. Nachdem Sie es aufgenommen haben, hören Sie ein Klacken, ähnlich wie bei einem Geigerzähler. Am Rythmus können Sie nun abschätzen, wie weit die anderen getarnten Lykotianer von Ihnen entfernt sind. Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, die restlichen Killer zu finden – ansonsten kann es trotz Warnvorrichtung passieren, daß Sie wie Karrig einen überraschenden Tod finden. Den ersten der fünf Hinterhältler finden Sie in Karrigs Kabine. Gegner Nummer Zwei lauert im Stations-Tempel (unteres Promenadendeck). Den dritten erwischen Sie in Quarks Bar, nachdem Sie die Treppe hochgegangen sind. Ein vierter hält sich im Habitat-Ring vor Karrigs Kabine auf, während der letzte im Docking Ring auf Sie wartet. Nachdem Sie alle Kämpfe siegreich überstanden haben, statten Sie Kira einen Besuch im Holodeck ab (obere Etage in Quarks Bar).

5. Verlassen der Station

Der Außerirdische Rhoon erzählt pausenlos von einem Ort namens »Citadel«. Im Holodeck läuft eine Simulation des Weges ab, den Sie bis dahin zurücklegen müssen. Sie werden von zahlreichen Kampffliegern und Drohnen attackiert. Ihr Schild ist begrenzt belastbar, lassen Sie also keine Gegner entwischen. An der Citadel angelangt, schießen Sie mit Torpedos auf eine gelbe Halbkugel, damit Ihr Raumschiff durch das entstandene Loch hindurch ins Innere des Gebäudes fliegen kann. Auch dort wird munter weitergeballert. Nachdem die Simulation erfolgreich abschlossen wurde, reden Sie auf der Ops noch einmal mit den Scythians. Was folgt, ist der lang gefürchtete »Harbinger«, ein Kampfschiff, das direkt auf die Station zuhält, und – wie der Name schon sagt – nur ein Vorbote der kommenden Angriffe ist. Beschießen Sie die gelben Strukturen des Schiffes mit Torpedos, bis es explodiert. Es folgt die Szene aus dem Holodeck, nur daß es sich diesmal nicht um eine Simulation handelt. Major Kira verliert im Gebäude-Inneren die Kontrolle über ihr Raumschiff (»Hudson«). Während sie ohnmächtig an Bord des Schiffes verweilt, ist nun Ihre Stunde gekommen, die Sache richtig anzugehen.

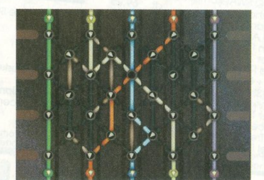
Im Inneren der Citadel

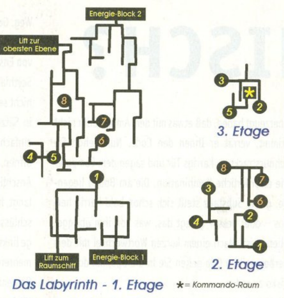
6. Wieder ein Raumschiff hin

Zunächst einmal muß der Transporter repariert werden. Drehen Sie sich links herum und fragen Sie den Computer, was zu tun ist. Klicken Sie nun die Anzeige links an und beginnen damit, die Verbindungen umzubauen. Setzen Sie zunächst die Zeiger so, wie auf dem Bildschirmfoto unten zu sehen ist. Abschließend klicken Sie den jeweils obersten Kreis an. Nachdem das erledigt wäre, schnappen Sie sich noch das Phaser-Gewehr aus einem kleinen Schrank. Wie das Leben so spielt: In Ihrem Raumschiff ist ein Loch. Durch dieses dringen Sie nach außen. Klettern Sie über die Hudson, bis Sie zu einem Fahrstuhl kommen. Nachdem Sie das Symbol für »nach unten fahren« angeklickt haben, geht es abwärts.

7. Das Labyrinth und andere Bösartigkeiten

Die Kapitelbezeichnung verrät es schon: Jetzt wird viel gelaufen und geflucht. Labyrinthe sind ja generell eine etwas nervige Angelegenheit, aber damit nicht genug: Alle paar Schritte taucht eine Drohne auf, die es auf Sie abgesehen hat. Sie sind zwar bewaffnet, aber sind Sie auch schnell genug? Nehmen Sie unsere Karten zu Hilfe, um den Kontrollraum zu finden. Dort drücken Sie zweimal auf den roten Knopf – damit wären die Drohnen deaktiviert. Anschließend laufen Sie zu den beiden Energie-Blöcken. Nachdem Sie diese per Knopfdruck aktiviert haben, rennen Sie zum Kontrollraum zurück. Drücken Sie hier nacheinander die Knöpfe mit folgenden Farben: gelb, blau, lila und grün. Jeder Button wird zweimal gedrückt. Marschieren Sie nach jedem Knöpfchenpressen um die Anlage herum, die Tasten ändern ihre Farbe. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sehen Sie kurz bunte Linien in allen Farben in der Luft. Benutzen Sie nun den Lift, um in die oberste Ebene zu gelangen. Der linke Raum ist lediglich ein Schlafzimmer und somit ohne Interesse. Die Kammer rechts von Ihnen hat da schon mehr zu bieten: Gehen Sie in den Kommunikationsraum und betrachten Sie die Apparatur in der Mitte. Sie sehen eine Bildstörung. Reden Sie mit dem Gerät, und fordern Sie es auf, das Signal zu justieren. Schon bald entpuppt sich die Störung als Odo, der vorschlägt, die schwer verletzte Kira umgehend aus dem Wrack der Hudson zu beamen. Laufen Sie zurück zum Raumschiff und aktivieren Sie über den Computer den Transporter.


Mit dieser Einstellung bringen Sie den Transporter zum laufen.

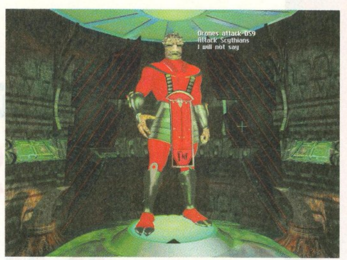


Achtung: Alle paar Schritte werden Sie von Drohnen angegriffen.

8. Wiedersehen in der Citadel

Verlassen Sie Ihr Raumschiff und gehen Sie draußen auf das verschlossene Tor mit der Symboltafel zu. Per Mausklick tauschen Sie die Farben der einzelnen Teile aus. Auf dem Bildschirmfoto sehen Sie die richtige Kombination. Schon finden Sie sich in einem Flur wieder. Gehen Sie geradeaus, und beschäftigen Sie sich mit dem Mechanismus der Brücke. Der rechte Raum ist ohne Bedeutung. Im linken aber stoßen Sie auf Quark, der angesichts des vielen Latinums bereits auf Wolke Sieben schwebt. Leider können Sie ihn nicht sehen, da er das Tarngerät der Lydokianer aktiviert hat. Nach einigem Hin und Her erklärt sich der Ferengi bereit, für Sie den Brückenmechanismus aufrecht zu erhalten, während Sie drübergehen – aber Vorsicht: Die Drohnen sind in diesem Bereich der Citadel immer noch aktiv und gefährlich.

Am anderen Ende gehen Sie die Stufen empor. Eine weitere Treppe führt Sie schließlich zum Dreh- und Angelpunkt der weiteren Geschichte. Betreten Sie die Mitte des Raums. Das Raumschiff-Konstruktionsprogramm erscheint als Hologramm in Form eines Scythianers. Bei ihm geben Sie ein Raumschiff in Auftrag. Als Schiffstyp wählen Sie »attack«, an Eigenschaften nur das jeweils beste, sprich: »enhanced«, »fast«, und »superior«. Sie sollten es besser vermeiden, durch fre-



Besorgt um »seine Kinder« realisiert das Kontroll-Programm: Die Citadel hat sich zum Feind ihrer Erbauer entwickelt.

che Sprüche die Mißgunst des Programms zu wecken – wenn Sie es übertreiben, endet es für Sie tödlich. Wenn Sie aber Ihren Spaß haben möchten, speichern Sie doch einfach vorher ab und bringen ihn so richtig zur Weißglut. Nachdem die Sache mit dem Schiff geklärt ist, fragen Sie ihn aus. Dabei erwähnt er das »word of access«. Dieses Wort brauchen Sie, um mehr Einblick in das System zu bekommen. Gehen Sie die Treppe hinunter und über die Brücke zum Kommunikatonsraum. Von dort fragen Sie Roohn nach dem Zugangswort. Siegessicher marschieren Sie zurück und geben ihm das Stichwort: »Invoke Master«. Daraufhin erscheint das Master-Controll-Programm von Citadel, sichtlich beschädigt. Reden Sie eingehend mit ihm (auch dieses Programm stellt sich als Scythianer dar). Überzeugen Sie ihn, daß entgegen seiner Meinung noch viele Scythianer am Leben sind. Er fordert Beweise, die soll er haben: Spurten Sie schnurstracks zum Kommunikationsraum und setzen sich mit Roohn in Verbindung. Sie müssen einen Kontakt zwischen ihm und dem Citadel-Master herstellen. Unter dem Bildschirm sehen Sie eine Tafel, in deren Mitte ein großes Symbol abgebildet ist. Dort klicken Sie drauf und ermöglichen somit die Kommunikation. Laufen Sie wieder zurück zum Citadel-Master, der sich von der Existenz Roohns und der anderen überzeugt. Zu gerne würde er alle Aggressionen stoppen, aber das Holoprogramm für Taktik macht Schwierigkeiten. Dem Citadel-Master entlocken Sie, daß das Taktikprogramm nur dem sogenannten »Warlord« gehorcht, nach dessen Ebenbild das Hologramm selbst geschaffen wurde. Unterhalten Sie sich per »Invoke Tactik« auch ruhig mit diesem äußert aufbrausenden Programm, um weitere Informationen zu bekommen. Anschließend laufen Sie die beiden Treppen hinunter und über die Brücke in Quarks Raum. Nach einigem Hin und Her rückt er die Tarnvorrichtung (»Refraction Gadget«) heraus. Experimentieren Sie mit den Knöpfen, und beachten Sie nach jeder Änderung Quarks Reaktion. Wenn er voller Erstaunen (und sicherlich auch Begeisterung) feststellt, daß Sie bei dieser Einstellung genauso aussehen wie er, sind Sie schon ein gutes Stück weiter. Keine Angst, Sie werden durch den Apparat nicht in einen Ferengi verwandelt. Vielmehr erzeugt es eine Art Spiegelbild des Gegenübers. Reden Sie noch einmal mit dem Taktikprogramm. Voller Erstaunen stellt es fest, daß Sie genauso aussehen wir er, also unweigerlich der Warlord sein müssen. Jetzt stauchen Sie den armen Holowicht nochmal ordentlich zusammen, bevor Sie abermals zu Quarks Raum laufen. Dort entdecken Sie an der linken Wand die Datenbank des Taktikprogramms.

Das Master-Controll-Programm hat daraufhin wieder volle Befugnis. Gegen die Fahrt des Killer-Kreuzers Nemesis ist aber auch er machtlos. Dafür ist Ihr angefordertes Raumschiff inzwischen fertiggestellt: Mit der »Hornet« ziehen Sie, noch ein letztes Mal, in die Schlacht. Auch hier gilt: Die gelben Stellen sind die Schwachpunkte und müssen getroffen werden. Viel Glück. **(mk)**

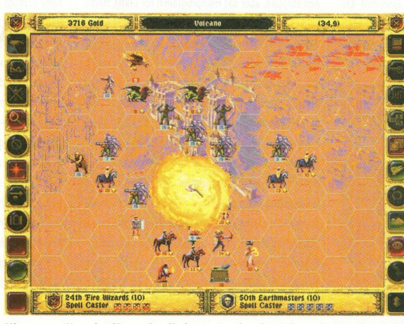


Dem holographischem Schiffsbauer sollten Sie respektvoll gegenübertreten – auch, wenn es schwer fällt.

KOMPLETTLÖSUNG: FANTASY GENERAL, TEIL 3

DAS ENDE DES SCHATTENLORDS

Im letzten Teil unserer Komplettlösung zum Taktik-Hit besuchen Sie die düstere Inselwelt des garstigen Schattenlords.



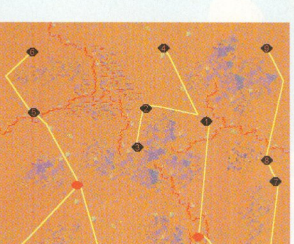
Mit unserer Komplettlösung ist die letzte Bastion des Schattenlords schon bald erobert.

Durch die erhöhte Anzahl der Missionen pro Kontinent ist bei Parallelmissionen auch diesmal nur die jeweils schwierigste (bzw. interessanteste) genau kartiert und beschrieben. Parallele Aufträge, die im Spielverlauf trotzdem gelöst werden müssen, sind natürlich auch aufgeführt. Ist bei Tempeln, Altären und Schreinen nichts anderes angegeben, sind hier entweder Gold, Freiwillige oder magische Gegenstände zu finden. Auch hier empfiehlt sich die Methode, vorher zu speichern, um so an ein »Schnäppchen« zu gelangen.

Auf den Karten sind die Aufstellungsgebiete gelb unterlegt, die grobe Marschrichtung ist durch ebenfalls gelbe Linien angegeben. Bei den Missionsnamen zeigen die Nummern in den Klammern die Anzahl der Runden und der Zufallsereignis-Stätten an. Die letzte Zahl entspricht dem Goldbetrag, den der Rat der Fünf als Belohnung für eine erfolgreich abgeschlossene Mission auszahlt.

Tanz auf dem Vulkan – der fünfte Kontinent

Nicht gerade paradiesisch geht es auf dem 5. Kontinent zu – im Gegenteil. Die Landschaft ist von Lavaflüssen, Vulkanen und Gebirgszügen zerklüftet, die verstreuten Wälder bieten einen trostlosen Anblick. Da auf diesem Gelände nur langsam voranzukommen ist, sollte der Weg besonders sorgfältig gewählt werden. Schnell sind die eigenen Truppen sonst in einer Sackgasse gelandet und müssen mühsam über Bergfelder zurück auf den richtigen Pfad gebracht werden. Nutzen Sie die vorhandenen Straßen. Auch hier ist eine gute und frühzeitige Aufklärung wichtig, da feindliche Armeen besonders gerne aus Nebentälern angreifen. Da Ihr Gegner jetzt über große Mengen an Lufteinheiten verfügt, sollten zu Beginn des Feldzuges möglichst noch Luftjäger oder Belagerungsgeräte aufgestellt werden.



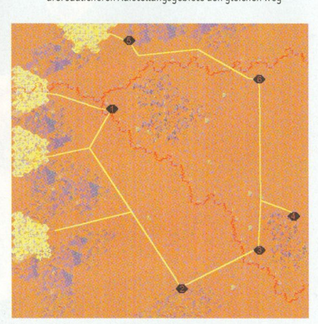
Mission 1: The Bleeding Mountains

Mission 1: The Bleeding Mountains (22 Runden, 2 Zufallsereignisse, 350 Gold)

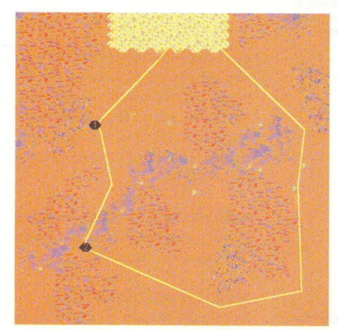
Oberste Priorität hat hier zunächst das Sichern der Ortschaften. Mit den beiden Armeen deshalb sofort dorthin aufbrechen. Fassen Sie in der östlichen Armee die schnelleren Einheiten zusammen, da diese den weiteren Weg haben. Zudem werden diese Truppen noch einmal aufgeteilt: Die erste Gruppe stößt Richtung Iron Press Tower (1) vor und erobert dort Dackron (2), Pharaoh's Sanctum (3) und Griffon Keep (4). Der andere Teil nimmt sich zunächst die Stones von St. Sirion (7) vor. Werden die heiligen Steine betreten, erhalten alle Einheiten eine Moralerhöhung (10 Punkte). Von dort marschieren Sie weiter nach Harview (8) und Tresfall (9). Die zweite Hauptarmee, die im Südwesten der Karte gestartet ist, beansprucht die beiden Ortschaften Cirin (5) und Gedrix (6).

Mission 2: The Sundry Shadow Coast (21, 3, 350)

Wie auf der Karte zu sehen, können die Armeen der drei südlicheren Aufstellungsgebiete den gleichen Weg



Mission 2: The Sundry Shadow Coast



Mission 4: Southbender Island

einschlagen, nachdem Ethrint (1) eingenommen ist. Von dort aus geht es Richtung Südwesten zum Circle of Vanderbilt (2), Querto (3) und Dreadwood Haven (4). Die Truppe des nördlichsten Startgebietes besetzt die Shrieker's Cavern (5) und Darvak (6).

Mission 3: Sharktooth Island (18 Runden, Zufallskarte, 300 Gold)

Bei zufällig gewählten Karten wird nur die Rundenzahl angegeben, die immer identisch ist. Durch vorheriges Speichern auf der Kontinentkarte und wiederholtes Laden »schneidern« Sie sich so eine bevorzugte Mission zurecht.

Mission 4: Southbender Island (20, 2, 300)

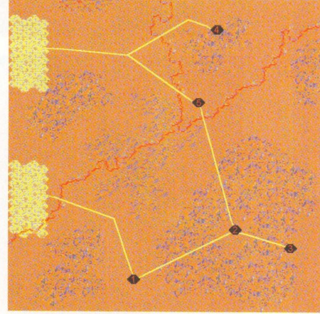
Eigentlich eine einfache Mission, wenn da nicht dieser Gebirgszug wäre. Die langsameren Einheiten sollten zunächst den Shrine of the Sentinel (1) besetzen. Vorsicht: Hier taucht ein weiterer Gegner auf. Dort angekommen, müht sich die Armee über das Gebirge auf die Whispering Cave (2) zu. Die schnelleren Truppen umgehen das schwierige Gelände einfach und bekämpfen die auf dem Weg liegenden Einheiten. Die Einnahme des Whispering Cave lohnt sich nicht unbedingt, wem also vorher die Kapitulation angeboten wird, kann sie getrost annehmen.

Mission 5: Marasil Island (15, Zufallskarte, 300)

Siehe Mission 3.

Mission 6: Isle of the Watchers (20, 3, 300)

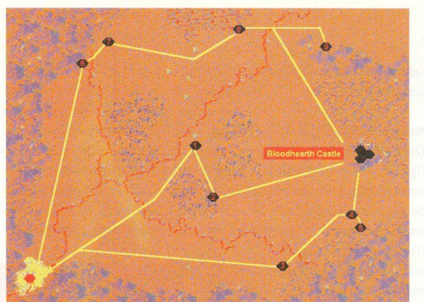
Das Gelände wird hier von einem sich gabelnden Fluß durchzogen. Da kein Übergang vorhanden ist, sollte die Überquerung mit Vorsicht angegangen werden. Den größeren Teil der Truppen stellen Sie im südlicheren Startgebiet auf. Anschließend ziehen Sie über den Circle of Jarik (1) zum Ebony Tower (2). Ist dieser erobert, auf keinen Fall die Kapitulation des Gegners annehmen, sondern noch den Ringwood Altar (3) besetzen. Mit etwas Glück (speichern nicht vergessen!) kann hier ein guter magischer Gegenstand gefunden werden, wie der »Staff of Healing«. Die nördliche Armee erobert inzwischen den Shrine of the Behemoth



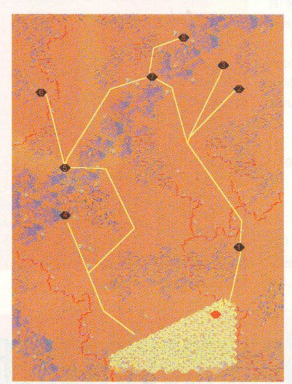
Mission 6: Isle of the Watchers

(4; wiederum vorher speichern, da Sie dort unter Umständen völlig leer ausgehen). Über Willshore (5) gelangt die zweite Truppe nach Süden und unterstützt dort die Hauptarmee.

Mission 7: The Crimson Sands (22, 3, 500)
Die Landung auf der Hauptinsel des Shadowlords geht nur langsam voran – deshalb können immer nur wenige Einheiten auf einmal die Insel betreten. Daher ist es ratsam, zunächst die besten und schnellsten Truppen aufzustellen und jede Runde die nächsten nachzuziehen (siehe Abb.). Besonders langsame oder zunächst nicht benötigte Truppen werden notfalls nach Eroberung eines Turmes oder einer Ortschaft auch an einem dieser Plätze nachträglich aufgestellt. Der Hauptteil der Armee bewegt sich zunächst nach Osten und teilt sich auf. Eine Gruppe erobert den Trihorn Tower (1) und den Shrine of the Ram (2) und stößt weiter Richtung Osten vor. Die anderen nehmen den Manowar Tower (3), Sandova (4) und die Worm's Cavern (5) ein.
Der kleinere Teil der Startarmee zieht inzwischen zum Obelisk to Kietarn (6). Diesen unbedingt erstürmen, da es hier zu verschiedenen positiven Effekten auf die gesamte Armee kommen kann (Moralerhöhung, Kampfwertverbesserung, Heilung der Verwundeten). Dann zieht die Truppe einen Bogen über Cortal (7) und Pelsin (8) zur Cave of the Bardix Clan (9). Dort ist der Clan offensichtlich so von den Einheiten begeistert, daß er sich mit mehreren Freiwilligen dem Kampf anschließt. Alle zusammen greifen schließlich konzentriert Bloodheart Castle an. Mit dessen Einnahme ist der Sieg noch lange nicht errungen – auf der letzten Insel sind noch einige Missionen durchzustehen.



Mission 7: The Crimson Sands


Mission 8: The Burning Heights

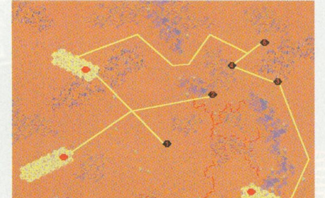
Die Bastion des Bösen

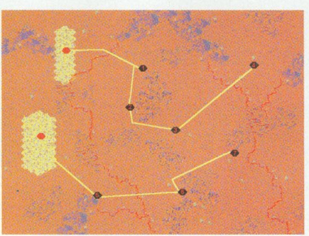
Mission 8: The Burning Heights (18, 3, 300)
Wieder einmal wird die Reise durch Berge erschwert. Ziehen Sie den Hauptteil der Armee über dieses unwegsame Gelände. Über den Heart's Blood Shrine (1; Vorsicht: Ein Gegner lauert hier!) nach Hood Basin (2) und den Wailing Rock Altar (3). Das kleinere Kontingent erobert Cairnwatch (4) und den Ruedemal Circle (5). Nach einem Abstecher nach Desperation Gulch (6) trifft es bei Drakebone Keep (7) wieder mit dem Hauptheer zusammen und Sie erobern (hoffentlich) gemeinsam Boarback Spire (8).

Mission 9: The Duskill Falls (15, Zufallskarte, 300)
Da es sich um eine Zufallskarte handelt, können wir nicht genauer auf die Mission eingehen.

Mission 10: Bloodrock Furnace (16, 3, 350)
Der größten Teil der Truppen wird auf die Startgebiete im Nordwesten und im Südosten verteilt. Passen Sie aber auf, daß Ihre eigenen Orte nicht verloren gehen. Die westlichen Armeen marschieren über die Ebene und besetzen den Shrine of the Lash (1) und Harrower's Tomb (2). Die Jungs im Südosten folgen dem Weg östlich des Gebirges und erobern Ulvelaik (3).
Bei gutem Timing treffen sie dort auf die anderen Einheiten, so daß auch hier vereinigt der Spite Tower (4) und Fuming Barrow (5) nach Möglichkeit eingenommen werden. Mit etwas Glück finden Sie im letzteren einen Luftjäger vor, der sich als Freiwilliger dem Feldzug anschließt.

Mission 11: Stag River Valley (22, 2, 250)
Hier sollten beide Armeen etwa gleich aussehen, da Entfernung und Gegenwehr fast identisch sein dürften. Wenn beide Truppen auf gleicher Höhe bleiben, können Sie notfalls immer noch Einheiten auswechseln. Die nördliche Armee überquert nun den Fluß am Übergang und marschiert auf den Pain Master's Tower (1) zu. Anschließend geht es zur Famine Noose (2), wo es möglicherweise zu einem Treffen mit einem weiteren Gegner kommet, der einfach seinen magischen Gegenstand nicht kampflos abtreten will. Über den Tower of Thunder (3) führt der Weg schließlich zum Marshal Gap Keep (4). Die zweite Gruppe ist indessen nicht untätig und erobert nacheinander Vulture's Roost (5), Nettles (6) und Wyrm Hole (7).


Mission 10: Bloodrock Furnace


Mission 11: Stag River Valley

Hint Shop

Inh.: Chr. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath

Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung **nur 19,95 DM.** Pro Sammelheft **nur 25 DM.**

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

			Sammelhefte:
7'th Guest / 11'th Hour	Fade to Black	Ravenloft 1+2 (je)	Alone in the Dark 1 bis 3
Albion / Alien Odyssey	Frankenstein	Riddle of Master Lu	Goblins 1-3 / Ishar 1-3
Aliens / Anvil of Dawn	Gabriel Knight 1 + 2 (je)	Ripper, The / Shannara	King's Quest 1 bis 6
Bad Mojo / Bermuda Syndrom	Hell / Imperium Romanum	Shivers / Space Quest 1-6 (je)	Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
Bioforge / Chewy-Esc v. F5	Jagged Alliance	Spycraft-The Great Game	Might & Magic 3 bis 5
Chronicles of the Sword	Jewels of Oracle	Star Trek - Deep Space 9	Police Quest 1 bis 4
Command & Conquer	King's Quest 1-7 (je)	Star Trek - T.N.G. "A F.U."	Simon the Sorcerer 1+2
C&C: Der Ausnahmezustand	Kingdom O' Magic	Stonekeep / System Shock	Space Quest 1 bis 5
Congo/Crusader-No Remorse	Lands of Lore 1	Talisman / Terra Nova	Star Trek 1 und 2
Cybermage / Dig, The	Little Big Adventure	Thunderscape	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
"D", Evocation, Blown Away	Menzoberranzan	Time Gate 1: Knights Chase	Ultima Underworld 1 + 2
Darkseed 1 + 2	Mission Critical / Myst	Touché - 5. Musketier	Wing Commander 3 und 4
Discworld / Druidenzirkel	Phantasmagoria	Ultima 8 / Warcraft 1+2 (je)	Wizardry 6 und 7
Dungeon Master 1 + 2 (je)	Police Quest: SWAT	Zork: Nemesis	

Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001

Arctic Soft

Telefon 0 63 41-8 79 93
Fax 0 63 41-8 83 32
Viele weitere Spiele (>600 Titel) ab Lager lieferbar.

Bestellannahme
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM Spiele

AH 64 Longbow /D	89,90	Fifa Soccer '96 /D	84,90	Schleichfahrt /D*	89,90
Alone i. t. Dark 1&2 /D	59,90	Formula One GP 2 /D*	99,90	Shannara /D*	89,90
Apache Longbow /D	59,90	Gabriel Knight 2 /D	89,90	Silent Hunter /D	89,90
Ascendancy /D	79,90	Hexen /E	64,90	Silent Thunder (Win 95) /A	89,90
Adv. Tact. Fighters /D	89,90	Hugo 3 (neue Levels!) /D	69,90	Sim City 2000 Coll. /D	94,90
Battle Isle 3 /D	84,90	Indy Car Racing 2 /D	84,90	Simon 2 & T-Shirt/D	89,90
Bermuda Syndrome /D	89,90	Jagged Alliance /D	79,90	Star Trek 2- Final Unity /D	89,90
Betrayal at Krondor /D	79,90	Kingdom O' Magic /D	89,90	Teamchef /D	89,90
Buried in Time /A	89,90	3D Lemmings /A	89,90	Terminator Future Shock /D	79,90
Civilization 2 /D o /E	89,90	Little Big Adventure 2 /D*	99,90	Terra Nova /D*	94,90
CivNet /D	94,90	Magic the Gathering /D	99,90	T.F.X Eurofighter 2000 /D	89,90
Command & Conquer / D o /E	89,90	Master of Orion 2 /D*	89,90	The Dig /D	84,90
Comm & Conquer Miss. /D	29,90	Mechwarrior 2 Pent. Ed./D	89,90	The Need for Speed /D	79,90
Comm & Conquer Miss. /E	39,90	Mechwarrior 2 Miss. /D	44,90	This Means War /D	89,90
Conquest o t New World /D	89,90	Megapack 3	79,90	Top Gun /D	89,90
Cronicles o t Sword /A	84,90	Megapack 4	79,90	UFO 2- X-COM /D	69,90
Crusader - No Remorse /D	89,90	Megapack 5	89,90	Urban Runner /D	89,90
Cyberia 2 /D	89,90	Mission Critical /A	89,90	Warcraft /A	86,90
DSA 3 /D*	94,90	NBA Live '96 /A	89,90	Warcraft 2 /D od. /E	89,90
Descent 2 /A	89,90	Panzer General 2 /A	79,90	Warcraft 2 Miss. /D	39,90
Diablo /D*	89,90	Pax Imperia /D*	94,90	Warhammer /D	79,90
Die Fugger 2 /D	89,90	Phantasmagoria /D o /E	89,90	Wing Commander 4 /D	104,90
Die Siedler 2 /D	79,90	Pitfall (Win 95)	84,90	Witchaven II	79,90
Duke Nukem 3D /D	89,90	Police Quest SWAT /A	89,90	Worms /D	74,90
Dungeon Keeper /D*	89,90	Pro Pinball - The Web /A	69,90	Worms - Reinforcements /D	44,90
Earthsiege 2 Skyforce /D	89,90	Rayman /D	74,90	„Z" /D*	79,90
Earthworm Jim (Win 95)/D	79,90	Rebel Assault 2 /D	89,90	Zork Nemesis /D* o /E	89,90
Earthworm Jim 1&2 Dos	79,90	Riddle of Master Lu /D	89,90		
F1 Manager '96 /D	89,90	Ripper /D	89,90	Lösungen (Hint Shop, Magic Line)	17,90

Bei Order bis 16 Uhr, Lieferungen binnen 2 Werktagen. Versandkostenpauschale (incl. Sicherheitskarton): 15 DM. Vorkasse: 8 DM. Ab 250 DM portofrei. Es gelten unsere AGB. D=deutsche Version; A=deutsche Anleitung; E=englische Version. Irrtümer vorbehalten. Inhaber: Thomas Odrich

MicroFun

Unterhaltungshard- und -software

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

kostenlos Gesamtkatalog anfordern

Tagespreise erfragen

SIMM

1 MB 70ns	35,95
4 MB 70ns	103,95
PS2 - 4 MB	56,95
PS2 - 8 MB doppels.	115,95
PS2 - 16 MB	239,95
PS2 - 32 MB	485,95
PS2 - 4 MB EDO	63,95
PS2 - 8 MB EDO	129,95
PS2- 16 MB EDO	249,95
PS2- 32 MB EDO	516,95

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk	45,95
Big-Tower Gehäuse	142,95
Netzwerkkarte NE 2000 kompatibel	45,95
SIMM-Adapter	32,95
Spannungswandler	55,95
Modem 28800 extern	295,95

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 600	6-fach IDE	135,00
TEAC CD 56 E	6-fach IDE	145,00
Toshiba XM 5522 B	6-fach IDE	134,00
NEC CDR1300A	6-fach IDE	135,00
Mitsumi FX 800	8-fach IDE	222,00
VERTOS	8-fach IDE	179,00
Toshiba XM 5602B	8-fach IDE	209,00
Aztech CDA-868-01	8-fach IDE	210,00
Philips PCA82 CR	8-fach IDE	211,00

VGA-Karten

Matrox Millenium	2 MB	501,95
Matrox Millenium	4 MB	749,95
ELSA Victory 3D	2 MB	465,95
ELSA Victory 3D	4 MB	609,95
ELSA Winner 1000 TRIO V	1 MB	199,95
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	249,95
ELSA Winner 2000 AVI VRAM	2 MB	422,95
ELSA Winner 2000 AVI VRAM	4 MB	638,95
SPEA V7 Vega Video	1 MB	129,95
Diamond Stealth 3D 2000	2 MB	234,95
ATI 3D XPRESSION	2 MB	249,95

Festplatten

Western Digital	850 MB IDE	289,00
Western Digital	1200 MB IDE	360,00
Western Digital	1600 MB IDE	409,00
Western Digital	2100 MB IDE	561,00
Seagate 32140A	2100 MB IDE	495,00
Quantum Fireball	1200 MB IDE	375,00
IBM DORS 32160	2160 MB SCSI	795,00

CPU

AMD 5x86 P75-133 Mhz	87,95
Intel Pentium 75 Mhz	179,95
Intel Pentium 100 Mhz	249,95
Intel Pentium 120 Mhz	339,95
Intel Pentium 133 Mhz	454,95
Intel Pentium 150 Mhz	649,95
Intel Pentium 166 Mhz	871,95

Drucker

HP DeskJet 600	399,00
HP DeskJet 660 C	599,00
HP DeskJet 850 C	860,00

Software

MS Flugsimulator 5.01	CD/dt	95,95
MS Golf 2.0	CD/dt	89,95
MS Fury3	CD/dt	95,95
MS Space Simulator 1.0	3,5/dt	89,95
MS 3D Filmstudio	CD/dt	89,95
MS Scenery 5.01 Hawai	CD/e	32,95
MS Hollywood 2.0	Screensaver	39,95
Norton Commander 1.0	Win95/dt	167,95
Norton Utilities 1.0	Win95/dt	322,95
Quarterd.CleanSweep	Win95/dt	74,95
Quarterd. WinTest 4.0	Win95/dt	89,95

Motherboard

ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache	299,95
ASUS P55-T2P4 256 KB Pipline Burst Cache	339,95
Pentium-Board Intel 430FX 256 Pipline-Burst für Pentium 75-200	226,95
Intel Endeavor PCI 256 KB Pipline Burst	275,95
586 Board Intel 430FX PCI 256 KB PB-Cache incl Pentium 100 Mhz	448,95
586 Board Intel 430FX PCI 256 KB PB-Cache incl Pentium 120 Mhz	539,95
586 Board Intel 430FX PCI 256 KB PB-Cache incl Pentium 133 Mhz	658,95
586 Board Intel 430FX PCI 256 KB PB-Cache incl Pentium 150 Mhz	849,95
586 Board Intel 430FX PCI 256 KB PB-Cache incl Pentium 166 Mhz	1.089,95
ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache incl Pentium 100 Mhz	522,95
ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache incl Pentium 120 Mhz	614,95
ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache incl Pentium 133 Mhz	738,95
ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache incl Pentium 150 Mhz	928,95
ASUS P55-TP4N 256 KB Pipline Burst Cache incl Pentium 166 Mhz	1.147,95

Soundkarten

Creative SoundBlaster16 Value IDE	162,95
Creative SoundBlaster32 PnP	245,95
Creative SoundBlaster AWE32 PnP	348,95
Orchid NuSound PnP	229,95
Gravis Ultrasound PnP	227,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96 S.E.	223,95
Terratec SoundSystem Maestro 16/96	271,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96 S.E.	347,95
Terratec SoundSystem Maestro 32/96	449,95

Wave Table

YAMAHA DB 50XG	199,95

CD-Recorder

YAMAHA CDR102 4xlesen,2xschreiben	1.157,95
Philips CD2000 4xlesen,2xschreiben	1.206,95
GEAR Windows Multimedia Software für CD-Recorder	119,95
CD-Rohlinge	a. Anfrage

Versand: Heimgartenstr. 40, 85221 Dachau
Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55218
BTX: Microfun#

Nachnahme	10,00 DM
Vorauskasse	5,00 DM
Ausland	20,00 DM

Mehr als 150.000 Kleinanzeigen!

Deutschlands größte Kleinanzeigen Datenbank

Bundesweit Anzeigen lesen und inserieren – unabhängig von Erscheinungsterminen!

Internet http://www.dhd.de

BTX * DHD #

Direkt download 0511/3991-340

Kontakt:
DER HEISSE DRAHT
Postfach 6163
30061 Hannover

HINT-BOOKS

Probleme bei Rollenspielen ?

ca. 200 Lösungen

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** *(incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:*

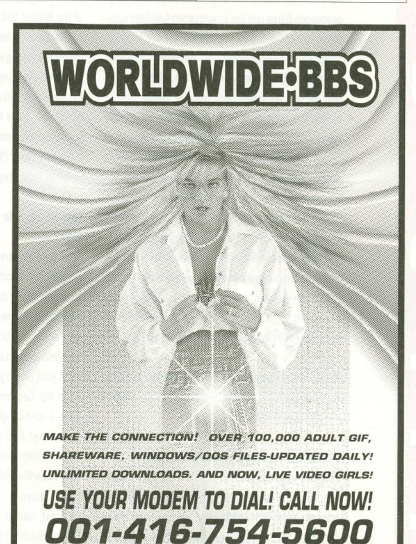
9.95 DM

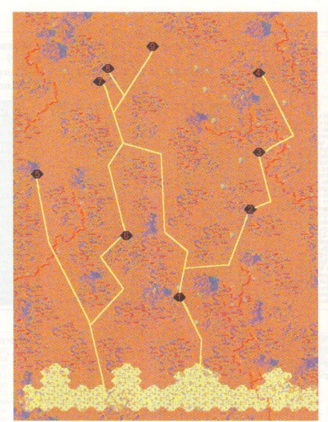
Alone in the Dark 1 & 2 oder 3	Kingdom O'Magic	Talisman & Lost Eden
Albion	Kings Quest 5 & 6 oder 7	Touche (5 Musketiere)
Alien (Com.Book Adv.)	Time Gate: Knights Chase	Torins Passage
Alien Virus & Burn Cycle	Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3	Ultima 7/1 oder 7/2 oder 8
Anvil of Dawn	Leis. Suit Larry 1 & 5 & 6	Ultima Underworld 1 oder 2
Bad Mojo	Little Big Adventure	Veil of Darkness
Ben. a steel Sky & Dreamweb	Maniac Mansion 1 & 2	Wizardry 6 oder 7
Bermuda Syndrom	Mission Critical	Zork: Nemesis
Chewy: Escape from F5	Monkey Island 1 & 2	Command and Conquer 2
Chronomaster	Myst	Cybermage
Cronicles of the Sword	Noctropolis	Future Shock
Crusader: No Remorse	Riddle of Master Lu	Jagged Alliance & Batl. Isle 3
D & Evocation	Ripper	Mechw. 2 & P. Q. SWAT
Discworld	Schwarzes Auge 1 od 2 24.80 DM	Reb. Assault 1 & 2 & Wetlands
The Dig	Shadow of the Comet & Eternam	Die Siedler 2
Druidenzirkel 24.80 DM	Shanara	Terra Nova
Dungeon Master 1 oder 2	Shivers	Warcraft 2
Entomorph	Simon the Sorcerer 1 & 2	Wing Commander 4
11th Hour & 7th Guest	Star Trek 1 & 2	Blown Away
Frankenstein	Star Trek: Next Generation	Congo
Gabriel Knight 1 oder 2	Star Trek: Deep Space Nine	Duke Nukem 3 D
Imperium Romanum	Stonekeep	Secret Mission

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 9.95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Jetzt auch Ladenverkauf

Magic Line
Provinzstraße 60
13409 Berlin
Tel/Fax: 030/4911785
oder Tel: 0172/3911072
Internet Adr.: http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/stefan_kempf/homepage.htm




Mission 13: The Seething Moors

Mission 15: Deamonforge Gap

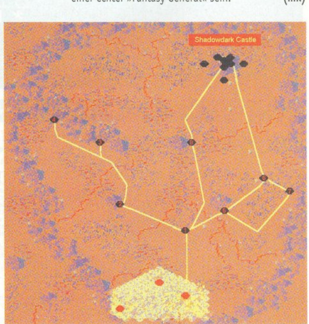
Mission 12: The Accursed Woods (15, Zufallskarte, 250)
Siehe Misson 2.

Mission 13: The Seething Moors (18, 4, 300)
Hier wird gute Aufklärung zur Pflicht: Der Gegner zieht mit kleineren Trupps durch die Täler und kann so unverhofft von der Flanke her angreifen. Wegen der langgezogenen Berge und des unwegsamen Geländes empfiehlt es sich, den Weg regelmäßig auf der strategischen Karte zu überprüfen. Der Hauptteil der Armee nimmt zunächst Gibbet's Reach (1) ein. Hinter dem Ort teilt sie sich am besten auf. Die eine Hälfte zieht in nordöstlicher Richtung weiter, wo die Dirge Stones of Adya (2), der Tower of Illudere (3) und Lamentarie Keep (4) auf ihre Befreiung warten. Der zweite Teil des Hauptheeres marschiert gen Norden. Zeitgleich mit der Hauptarmee bewegt sich ein kleines und schnelles Kontingent auf Lion's Den (5) zu. Vorsicht, hier kann eine Einheit des Feindes auftauchen. Positiver sind dagegen die blutroten Steine im Cutrock Delve (6): Ihre magische Wirkung erhöht die Panzerung aller Truppen (+2). Mit vereinten Kräften werden schließlich auch Garrot Hill (7), Onyx Sepulcher (8) und der Crimson Bane Tower (9) ganz im Norden angegangen.

Mission 14: Fehrdusk Forest (15, Zufallskarte, 300)
In dieser Mission können Sie Ihr Heer um weitere mechanische Einheiten vergrößern.

Mission 15: Deamonforge Gap (22, 3, 500)
Endlich wieder vernünftige Straßen, die Ihrer Truppe von Nutzen sind. Mit zwei etwa gleich gestalteten Armeen geht es Richtung Norden. Die eine Gruppe folgt der Straße über den Carmine Tower (1), Buzzard Watch (2; hier auch über die Brücke) und den Heartsfire Shrine (3), wo die Straße leider falsch abbiegt. Lassen Sie Ihre Truppen also durch den Fluß waten. Die zweite Armee hält sich etwas weiter nordwestlich und nutzt ebenfalls die Segnungen des Straßenbaus.
Nach dem Deadman's Bluff (4) wird sich kurz aufgesplittet. Ein Teil erobert Numaire (5) und betritt die dahinterliegende Brücke, während der andere den Altar of the Blasted Oak (6) befreit und den Fluß zum Crucible of Souls (7) hin überquert. Dort ist wieder Vorsicht geboten: Eine gegnerische Einheit verteidigt vehement den magischen Gegenstand im Innern des Ortes (vorher speichern, mit etwas Glück ist es ein weiterer Staff of Healing). Beim Narrows Hill (8) finden Ihre Einheiten wieder zusammen. Dahinter warten noch der Hammershome Tower (9), Daemonforge Castle (10) und der Tower of Anvil Crag (11).

Mission 16: Vale of the Shadowlord (30, 3, 0)
Jetzt geht es dem Shadowlord an den Kragen. Und damit dieses Unterfangen auch gelingt, ist darauf zu achten, daß auch die langsamen Belagerungsgeräte rechtzeitig zum Schloß des Oberschurken gelangen. Außerdem sollte spätestens jetzt ein Auge auf die Erfahrungswerte des Gegners geworfen werden – Stufe 4 ist nun eher die Regel als die Ausnahme. Das gleiche gilt für die Lufteinheiten. Achten Sie also darauf, die Bombardiere nicht ohne Jäger in der Luft zu lassen.
Zunächst sollten alle Einheiten nach Skinner Gutch (1) ziehen. Einige Gegner versuchen, in unser Aufstellungsgebiet zu gelangen; hier also vorsichtig sein und den strategischen Ort nicht verlieren. Ein möglichst schneller Trupp mit vier oder fünf Einheiten biegt nun nach Nordwesten ab und nimmt sich nacheinander den Tower of the Crucible (2), Hellstrom Keep (3) und die Firespit Cavern (4) vor. Letztgenannte Höhle trägt ihren Namen zu Recht: Dort taucht ein bösartiger Drache auf und verteidigt eifrig seinen mit Gold gefüllten Hort.
Unterdessen folgt der Hauptteil der Truppen der Straße nach Nordosten und erobert Lashmaster Keep (5), Rimwatch Tower (6) und den Deathshead Altar (7). Ein zweiter, kleinerer Trupp biegt vorher nach Norden ab und zieht zum Temple of Torment (8). Dessen Verlust scheint den Einheiten des Gegners nicht zu behagen – ihre Moral sinkt. Dies hat wiederum einen Moralschub der eigenen Armeen zur Folge. Haben es die Belagerungsmaschinen bis zum Schloß geschafft, sollten sie geschickt eingesetzt werden. Bekanntlich unterstützen sie mit ihrem Feuer angrenzende Einheiten, die einen Angriff führen. Auf diese Art und Weise werden ganze Batterien aufgestellt. Genauso wichtig ist guter Feuerschutz seitens der Bogenschützen. Also eher abwarten und später angreifen – dann aber mit Masse – als nur mit kleinen Trüppchen den Angriff durchzuführen.
Beherzigen Sie diese Tips, und Sie werden schon bald einer echter »Fantasy General« sein. **(mk)**



Mission 16: Vale of the Shadowlord

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Pentium-Power durch Upgrades?

Ich besitze einen drei Jahre alten 486 DX2/66 mit 8 MByte RAM und denke nun an einige Upgrades:
1. Um welchen Faktor wird der Computer schneller, wenn ich den Pentium-Overdrive-Prozessor mit 83 MHz einbaue?
2. Lohnt sich der 3D-Blaster? Wie schnell wird ein normales Spiel wie »Indycar 2«, oder muß es für die Karte umgeschrieben werden?
3. Wenn ich beide Komponenten in meinen Computer einbaue, habe ich dann die Leistung eines echten Pentium? *(Jörg Hansen)*

Ein kompletter Pentium-PC ist durch nichts zu ersetzen. Angefangen von den moderneren und zukunftssicheren Speichermodulen, über das schnellere Prozessor/Cache-System bis zum PCI-Bus – all das ist einem 486er durch ein paar Upgrades ohne Board-Wechsel nicht beizubringen. Ein CPU-Upgrade (siehe PC Player 6/96) lohnt sich nur, wenn dafür nicht mehr als 300 Mark ausgegeben werden müssen.

Für alle 3D-Grafikkarten, und damit auch den 3D-Blaster, gilt: Mehr Speed und schönere Grafik gibt es nur mit speziell angepaßten Spielen. Im Falle des 3D-Blasters für den VL-Bus wird die Karte sogar nur von diesen Spielen benutzt, alle anderen laufen weiterhin auf der alten Grafikkarte, die natürlich im System bleiben muß.

Ob Elsa Victory 3D, ATI 3D Xpression oder 3D-Blaster: Jede 3D-Karte kann ihre Fähigkeiten nur mit speziell angepaßten Programmen voll ausspielen.

Umgebungsspeicher erweitern

Vor zwei Tagen hab ich mir ein Spiel gekauft und leider nicht installieren können („Nicht genug Speicher mehr im Umgebungsbereich" – trotz Pentium 100 und 16MByte RAM). Das erstemal passiert mir das mit einem Spiel, seit ich zum Pentium gewechselt bin. *(Lisbeth Kuehn)*

Ein Paradebeispiel für mißverständliche Fehlermeldungen: Der Umgebungsspeicher ist nicht an die Hardware gebunden, sondern ein bestimmter Teil von MS-DOS. Darin können sowohl das DOS, als auch Programme Parameter ablegen. Am wichtigsten ist das für die Variablen, die mit SET eingerichtet werden. So findet sich auf jedem PC mit einem korrekt installierten Soundblaster in der Datei AUTOEXEC. BAT auch eine Zeile wie diese:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 E640

Damit wird die Variable BLASTER definiert, die ein Programm abfragen kann, um die Soundkarte zu identifizieren. Leider wird der Umgebungsspeicher in seinen Standardeinstellungen von 256 Byte schnell zu knapp. Er läßt sich über folgenden Befehl in der Datei CONFIG.SYS auf andere Werte setzen:

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /E:1024

Der Umgebungsspeicher ist damit durch den Wert 1024 auf ein Kilobyte festgesetzt, was in fast allen Fällen ausreicht. Auch zu diesem Thema gibt DOS mit dem Befehl HELP COMMAND bereitwillig Hilfestellung.

EDO bremst DRAM?

Vor kurzem habe ich mir zu meinen beiden 4-MByte-Modulen noch zwei SIMMs mit EDO-RAM gekauft. In meinem Freundeskreis hat diese Mixtur für reichlich Diskussionsstoff gesorgt: Kann ich den Geschwindigkeitsvorteil der EDO-RAMs in dieser Kombination ausnutzen, oder bremsen die alten Module mit 70 Nanosekunden die schnelleren EDOs mit 60 Nanosekunden aus, so daß auch die EDOs nur mit 70 Nanosekunden laufen? *(Bernd Duchatz)*

Das ist einigermaßen knifflig: Die EDO-RAMs können ihre Vorteile in diesem System weiter voll ausspielen. Die alten Standard-DRAMs werden aber nicht automatisch zu EDO-Modulen. Es stecken also sowohl »langsamer« wie »schneller« Speicher im System. Wenn das Board es zuläßt, sollten die langsamen Module in die erste Bank eingebaut werden – da liegen dann bei dem hier verwendeten Chipsatz zunächst einmal MS-DOS und ein eventueller Festplatten-Cache. Die schnelleren SIMMs in der anderen, zweiten Bank sorgen für mehr Power mit Spielen. Im Zweifel hilft nur ein kleiner Test mit einem Spiel und Framecounter. Die Zugriffszeit ist dabei unerheblich: Sie kann vom Rechner nicht ausgelesen werden. Solange das System stabil läuft, ist die Geschwindigkeit nur durch die Einstellungen im BIOS-Setup begrenzt.

Welche Soundkarte kaufen?

Ich möchte mir vor allem zum Spielen einen neuen Gateway-PC kaufen, in dem eine Soundkarte vom Typ Ensoniq Soundscape eingebaut ist. Doch noch zwei andere Karten, die Soundblaster AWE 32 PnP und die Terratec Maestro 32/96, kommen in die engere Wahl. Da ich den Computer vor allem zum Zocken nutzen werde, auch für ältere Spiele wie Ultima Underworld und Privateer, ist für mich die Klangqualität (Stereo Ja/Nein, 16 Bit) wichtig. *(Sascha Ihrig)*

Kleinanzeigen

Biete Software

ACHTUNG WARCRAFT 2-FANS! Große Szenario-Sammlung mit Beschreibung gegen 15,– DM in bar oder Scheck incl. Versand. Stephan Schmahl, Gertrud-von-le-Fort-Str. 38, 93051 Regensburg

Biete aktuelle Software für den PC! Sehr viele Programme bzw. Spiele vorhanden! **Programme u.a.** Windows 95, MS Office 7.0, Corel Draw 6.0, Norton Navigator für Win95; **Spiele u.a.** Siedler 2, Duke Nukem 3 D, Die Fugger 2, Witchaven 2, Warcraft 2 Mission CD – Beyond the Dark Portal –, TFX 2000, Terra Nova, etc. Anfrage unter 0 91 54/48 57 ab 18 h **(Liste!).**

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! G

ca. 30 neue Spiele, Verkauf 20 – 50% vom NP!!! 02 51/76 14 36 (abends)

Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18

Verschiedenes

Multimedia CD-ROM's zu Sonderpreisen.
Preisliste anfordern unter
Tel. 06 11/1 86 05 74
Fax 1 86 05 76 G

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

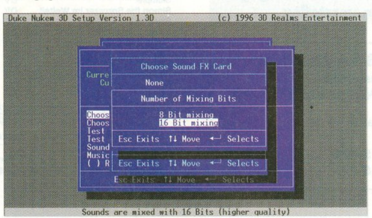
Anzeigenschluß für die nächsterreichbare Ausgabe (Heft 9 v. 7.8.96) ist am 10.7.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

INSERENTENVERZEICHNIS



Alle drei Karten weisen eine gute Kompatibilität zum Original-Soundblaster Pro von Creative Labs auf. Als erste Stereokarte wird dieser Soundblaster von vielen älteren Spielen unterstützt. Dazu kompatible Karten laufen folglich auch mit solcher Software. Während mit der Ensoniq keine weiteren Einstellungen nötig sind, muß der Terratec mit einem kleinen Programm beigebracht werden, daß sie jetzt ein Soundblaster Pro ist. Mit dieser Einstellung lassen sich Sounds in 8-Bit -Auflösung bei 22 Kilohertz und Stereo abspielen – für Spiele eine ausreichende Qualität. 16-Bit-Sounds bieten nur neuere Spiele, sie werden dann meistens über einen Treiber für einen Soundblaster 16 wiedergegeben. Dazu ist bisher nur die Soundblaster AWE-Serie kompatibel. Die Terratec kann zusätzlich noch ein Windows Sound System emulieren, das jedoch nur wenige Spiele (unter anderem neuere Origin-Titel) kennen. Rein für Spiele scheint also eine Karte der 400-Mark-Klasse wie die Terratec oder Soundblaster AWE 32 PnP überdimensioniert – es sei denn, auch die MIDI-Sounds sind wichtig. Hier haben diese beiden Karten klare Vorteile gegenüber der Ensoniq.



Echten 16-Bit-Sound bietet kaum ein Spiel: Obwohl Duke Nukem 3D hier mit 16 Bit zum Mischen der Klänge protzt, sind sie doch nur mit 8 Bit aufgenommen.

▶ SCSI und IDE im Wechsel booten?

Mein Motherboard verfügt über einen IDE-Controller, an dem derzeit drei Festplatten angeschlossen sind. Außerdem habe ich noch einen SCSI-Adapter, der derzeit nur ein CD-Laufwerk steuert. Mich würde interessieren, ob es möglich ist, für Windows 95 noch eine SCSI-Platte einzubauen. Ich will dann wahlweise die IDE-Platten unter DOS nutzen und Windows 95 von der SCSI-Platte booten, da ich keine Lust habe, ausschließlich auf Windows 95 umzusteigen. ***(Christian Feuerstein)***

Das geht auch einfacher: Wenn bei der Installation von Windows 95 angegeben wird, daß das alte DOS erhalten bleiben soll, kann man mit der Taste F8 beim Starten auch das vorher installierte Betriebssystem starten. Darüber hinaus bietet DOS keine Möglichkeit, gezielt eine Boot-Platte auszuwählen, da nur eine Partition als bootfähig eingetragen sein kann. Mit beträchtlichem Aufwand (neu partitionieren und formatieren) samt einem Deaktivieren der Platten über das BIOS oder FDISK kann man sich zwar eine Lösung basteln, bei der nur von der SCSI-Platte oder IDE gebootet wird, danach sind aber nie alle Platten unter einem der Betriebssyteme sichtbar.

▶ 166 MHz und noch kein Spaß

Nach dem Austausch der CPU (P166 statt P75) taucht bei einigen Spielen wie beispielsweise »Magic Carpet 2« öfter die Fehlermeldung »DOS/4GW Error 2001 ... Exception 00H (divided by zero)...« auf. Am Spiel kann es eigentlich nicht liegen, da ich mit dem alten Prozessor nie Fehlermeldungen bekommen habe. ***(Michael Kindt)***

Derartige Fehler deuten auf ein überdrehtes System oder defekten Speicher hin. Mit folgenden Schritten kann die Ursache eingekreist werden:

1.) Einschalten der Auto-Konfiguration im BIOS-Setup des Rechners.
2.) Kontrollieren der Jumper auf dem Motherboard: Sie müssen auf 66 MHz externen Takt und Faktor 2.5 gesetzt sein.
3.) Heruntertakten der CPU auf 133 oder 120 MHz.
4.) Durchwechseln der Speichermodule, bis der Fehler nicht mehr auftritt.

Wenn der dritte Schritt zum Erfolg führt, ist der Händler gefragt – mit dieser CPU stimmt etwas nicht! Ist das Problem erst nach Schritt 4 gelöst, ist eines der Speichermodule defekt und muß ersetzt werden. War die Garantiezeit von mindestens sechs Monaten nur knapp überschritten, sollte auf Kulanz plädiert werden.

▶ Kaufen oder warten?

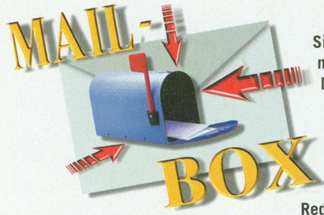
Lohnt es sich, jetzt eine neue Grafikkarte mit 2MByte zu kaufen, oder ist es besser abzuwarten bis neue 3D-Karten auf den Markt kommen? Würde die neue Karte einen merkbaren Geschwindigkeitsanstieg bei Spielen bringen? ***(Christoph Nold)***

Für Spiele in VGA sind 2 MByte nicht nötig, für SVGA können sie aber einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil darstellen. Und wenn auch noch Windows 95 eingesetzt wird, da immer mehr Spiele dafür erscheinen, sind 2 MByte sehr empfehlenswert: Die dort für anspruchsvolle Titel in der Zukunft favorisierte Auflösung von 640 mal 480 Punkten mit maximal 65 535 Farben ist mit 1 MByte viel zu langsam. Für DOS- wie Windows-Spiele ist eine 3D-Karte nur dann uneingeschränkt tauglich, wenn Sie mit vollständigen DirectX-Treibern, einem VESA-BIOS 2.0 geliefert wird und zusätzlich auch unter DOS recht flott ist. **(nie)**



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs. compuserve.com«.

Macht Quake doch nicht kaputt!

Gestern habe ich den Test zu »Duke Nukem 3D« gelesen. Ich kann mir denken, daß Boris Schneider nicht gerade erfreut war, daß Jay Wilbur von id Software sehr arrogant und abweisend war, aber erstens steht er nicht für die ganze Firma und zweitens darf man sich als Journalist von so etwas nicht beeinflussen lassen. Die Anspielung auf »Quake« im Duke-Test deutet schon darauf hin. Egal wie super Quake auch wird, Ihr werdet mehr daran meckern als bei Duke. Quake ist ein 3D-Actionspiel der nächsten Generation, genau wie »Prey« oder »Dark Forces 2«. Es wird andere Vorzüge haben: Lichteffekte, echtes 3D, geniale Levels und mehr. Außerdem hab ich schon von Leuten gelesen, die auf der E3 waren, daß das Gameplay phantastisch und wesentlich besser als bei Duke 3D sein soll. Ich denke, diese Titel lassen sich auch nur bedingt vergleichen. So umwerfend ist Duke 3D auch wieder nicht. Vor allem die Grafik ist veraltet. Nur bitte geht nicht dazu über, Quake abzuwerten, weil Ihr Euch über id Software geärgert habt. Laßt mich auch in Zukunft von Euch begeistert sein und testet Quake objektiv! **(W. Loewer)**

Der objektive Test von Quake ist genauso wenig gefährdet, wie das Interview mit Jay Wilbur. Wir haben den id'lern ja keine Worte in den Mund gelegt, sondern nur so wahrheitsgetreu wie möglich wiedergegeben, was unser Kassettenrecorder aufzeichnete. Die auf der ECTS gezeigte Version von Quake war von den Ideen her nicht sehr fortschrittlich; neue Levels auf der E3 zeigten auf einmal, daß sich id nun doch etwas mehr Mühe zu geben scheint. Das fertige Spiel wird von uns ganz regulär getestet; aber von »Lichteffekten und echtem 3D« alleine kann kein Spielprogramm leben. Der Spielspaß, und nur der, wird über unsere Quake-Wertung entscheiden. Und die hängt auch nicht vom Programmierer und dessen Interview-Stil ab.


Quake wird fair und ehrlich getestet - wenn es fertig ist.

Wertungssystem – Pro & Contra

Euren Schritt zum neuen Wertungssystem finde ich sehr mutig. Es gibt kein vergleichbares System in Deutschland. Meiner Meinung nach könnten die Hardwareanforderungen ruhig noch differenzierter sein. Ihr habt zwar vollkommen recht, daß das Hunderter-System veraltet ist, trotzdem trauere ich ihm ein wenig nach. So konnte man auf einem Blick sehen, ob das Spiel der absolute Hit, sehr gut oder miserabel war. Eine neunziger Wertung bedeutete, daß das Spiel objektiv gesehen der Hammer war. Für genauere Infos las man die Kritiken. Diese Objektivität kommt jetzt, finde ich, zu kurz.
Florian Stangl gibt Civilization 2 nur drei Sterne. Er selber mag solche Art von Spielen nicht besonders, weiß aber sicherlich, daß es eigentlich ein Klassiker mit großer Fangemeinde werden wird. Was wäre, wenn alle Redakteure keine Sportfans wären? Würde NHL 96 dann nur drei bis vier Sterne bekommen? Wäre es in einem solchen Fall trotzdem möglich, den »Gold Player« zu verleihen? Ich weiß zwar, daß die Genres gut bei Euch auf die Redakteure verteilt sind, trotzdem finde ich das einen kleinen Schwachpunkt im Wertungssystem. **(Uwe Haupt)**

Gerade das halten wir aber für unsere Stärke. Der Testbericht wird ja grundsätzlich von einem Tester geschrieben, der sich mit dem Genre auskennt und es auch mag. Nicht zuletzt deswegen beschäftigt PC Player inzwischen so viele Redakteure – alle Spielbereiche sollen kompetent abgedeckt werden.
Ein gutes Sportspiel wird also bei uns auch immer gut abschneiden, eben weil wir mit dem neuen System nicht jedes Spiel an einem anonymen Massengeschmack testen müssen, sondern sehr spezifisch auf die Pros und Kontras eingehen können.

Bitte keine falschen Seitenzahlen

Daß es in einem Monat mal wenig Neuveröffentlichungen auf dem Spielemarkt gab, dafür könnt Ihr ja nichts. Diesen Werbe-Katalog aber komplett mit in die Seitenzahl aufzunehmen, finde ich dann doch sehr merkwürdig. Ihr braucht Eure Seitenzahl nicht künstlich aufzubauschen. Ihr seid auch so gut genug. **(Michael Bödecker)**

So verwirrend die Seitenzählung auch sein mag, es geht leider nicht anders. Die deutsche Bundespost und der Postzeitungsdienst verlangen, daß jede Werbeanzeige »mitpaginiert« wird, sprich, in die Gesamtseitenzahl eines Heftes einfließt. Sonst würde für uns das Porto deutlich teurer werden, und damit auch der Preis für das Abonnement erhöht werden.

Mortal Moni under Fire

Zum Test von Duke Nukem: Sofort losgefahren und gekauft! Und Monika tut mir leid, wenn sie diese total überzeichnete Brutalität so ernst nimmt! Sorry, aber »KZ-Manager« für den C64, das ist »daneben«! Duke Nukem ist einfach super! Na, mal sehen, ob Quake da noch mithalten kann! **(oceanhog@aol.com)**

Monika sollte dringend Ihr Pseudonym ändern: »Mortal Moni« oder »Ripley« ist inzwischen vollkommen unzutreffend. Wie wäre

Machen Sie mit!
POWER Software FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen





VSI Der HighTechVerband · Microsoft · Borland · G DATA SOFTWARE · SYMANTEC. · MegaSoft · DMV Franzis' · BUHL We put it all together · ZD Ziff-Davis Verlag · BERTELSMANN ELECTRONIC PUBLISHING · MAGNA MEDIA · TEDAS · CHIP · G.I.B. · Peter Hoffmann SERVICE GmbH Software · Schulung · Schutz vor Computerviren · TRAVELBOX · HomeOrderTelevision · WEBPLANET · McAFEE Network Security & Management · MICROGRAFX · 1&1 · gebacom Gesellschaft für EDV- und Btx-Anwendungen · DraftBoard DESIGN BY F.A.PORSCHE · PC-Personalcomputer Benutzer-Service GmbH · Knör! Entertainment GmbH · tewi Ein Unternehmen von Softkey International · IMSI · AOL · SYBEX · infoMedia

CD-Inhalt:
Bertelsmann-Taschenwörterbuch Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; **Cocktail! Classic** 1000 Rezepte; **dBase 5.0 für Windows** Datenbankentwicklung; **DraftBoard** DESIGN BY F.A. PORSCHE limit. Pocketversion/Zeichenprogramm; **EZ Language** Sprachenlernprogramm; **Faszinierende Kreaturen** Multimedia-Anwendung; **Grußkarten-Designer**; **Kulturen der Antike** Multimedia-Anwendung; **MagicEye Light** Uninstaller; **Mainzelmännchen** Bildschirmschoner; **McAfee** Virencheck; **Leadbetter's Golf** und andere Games; **Mr. More** Interaktive Multimedia-Show mit Bank 24; **MS-Explorer** Internet-Browser; **Musiktrainer**; **PC Info** Soft/Hardware Schnäppchenführer; **PC Safe privat** Virenprüfsummenprogramm; **Phoneware f. ISDN lite** Autodialer; **PowerOffice** Personal Information Manager; **Sybex Business Finanzbuchhaltung Light**; **Travelbox Lite** Hotelführer; **Uuups für Windows** Spaßviren; **WEB Planet Lite** Internet-Kompaß; **WinDraw 3.1** Zeichen/Malprogramm; **WinFax LITE** Faxsoftware; **WinPhone** Telefonsoftware; **WinTV** Die digitale Fernsehzeitschrift; **WISO-Freibetrag** Prüfversion'96; **WISO-Steuerprüfer'96**; **10 prominente Stimmen** für den Anrufbeantworter; **10 Stunden freier AOL-Online-Zugang**

Lassen Sie sich diese gigantische Sammlung professioneller Software nicht entgehen!

für unicef

Für IBM - kompat. PC mit Win 3.x (od.'95). Alle WZ werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion '96 © K.E.K. GmbH, München

Machen Sie mit:
Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF.) Die CDs beinhalten upgradefähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstellern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung
PP 8/96

❑ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben genannter Software erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.

❑ in bar ❑ als Scheck

Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben -oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.

❑ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.

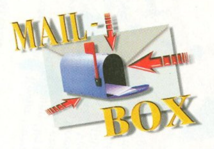
❑ per Scheck vorab
❑ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
❑ gegen Rechnung

Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift

Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:



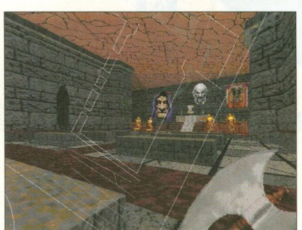
EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid



es mit »Mutter Theresa« oder »Claudia Nolte«? Nein, im Ernst: Wer sich solche Spitznamen gibt, sollte über Geschmacklosigkeiten stehen oder den Parental Lock einschalten, nicht aber ein hervorragendes Spiel durch ein (abschaltbares) Detail herunterreißen. **(Oliver Naujocks)**

Der »Duke Nukem 3D«-Test: Zuerst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurer Moni. Sie spricht mir in diesem Zusammenhang aus der Seele. Für Designer, welche die Unterhaltsamkeit ihrer Spiele damit steigern, daß gefesselte, nackte Frauen erschossen werden, finde ich nur ein Attribut: pervers. Da wird Bobo einwerfen: Kann man alles abschalten. Aber die Schuljungs, die morgens hinter mir im Bus sitzen und sich täglich solchen Shit reinziehen, jubeln über diese Pervertierung des Baller-Genres, schalten natürlich nicht ab, ohne sich der Richtung, die hier eingeschlagen wird, bewußt zu werden: Grausamkeit und Brutalität zum Vergnügen. So phantastisch die Technik dieses Spieles auch gelungen sein mag (ich baller selber gerne), ist hier die Grenze des Vertretbaren überschritten. **(Andreas Sommerer)**

Die brutale, sadistische Darstellung in Duke Nukem 3D findet offensichtlich tatsächlich Freunde in der Zielgruppe. Allen Redakteuren dreht sich jedoch der Magen um, wenn unsere Monika wegen Ihrer Meinung tatsächlich Drohbriefe erhält (hier nicht abgedruckt) – offensichtlich ist hier bei einigen Lesern tatsächlich schon die Gewalt-Sicherung durchgeschmolzen.
PC Player bemüht sich seit Jahren, die Gewaltdiskussion aus Spieletests weitgehend herauszuhalten. Es gibt aber nach Meinung aller Redakteure einen Unterschied, ob der Spieler auf Monster oder auf wehrlose, nackte Frauen schießen soll. Alleine schon die Darstellung gefesselter Frauen ist problematisch; die Ausführung in Duke Nukem 3D sprengt Geschmacksgrenzen. Selbst wer anderer Meinung ist, und wem die Grafik nichts ausmacht: So tolerant sollte man sein, daß Monika und Leute, die so ähnlich denken wie sie, sich gegen unnötige, überzogene Gewaltdarstellung aussprechen dürfen. Wer ihr und anderen Duke-Kritikern Zensur vorwirft oder das Recht nehmen will, sinnlose Brutalität beim Namen zu nennen, ist offensichtlich schon selbst ziemlich abgestumpft und verroht.


Witchaven 2 benutzt die gleiche Technik wie Duke Nukem, macht deswegen aber nicht den gleichen Spaß.

Läuft die Hexe auch mit Build?

Ihr testet in der Ausgabe 7/96 »Duke Nukem 3D« und »Witchaven 2«, beide haben einen Level-Editor, und wenn man Bilder der Editoren vergleicht, sieht man einen fast gleichen Bildschirmaufbau. Ist das richtig, oder anders gefragt: Benutzen Duke und Witchaven 2 die gleiche Engine? Und wenn ja: Warum die schlechte Bewertung? Ich meine, allein schon die Duke-Engine ist doch genial, und sollte eigentlich eine bessere Beurteilung verdienen. **(Elmar Pape)**

Richtig gesehen: Die Programmierer von »Witchaven 2« haben die Build-Engine lizensiert. Nur macht eine Engine alleine noch kein gutes Spiel: Monster, Levels und Funktionen müssen stimmen, um den Spielspaß hervorzurufen. Und da ist Witchaven 2 dann wirklich nicht mit dem »großen Bruder« zu vergleichen.

Kein Gold fürs dunkle Portal?

Ich frage mich, wieso Ihr bei der »Warcraft 2«-Missionsdiskette »Beyond the Dark Portal« keinen Gold Player verliehen habt, denn das Spiel selbst hat immerhin in Heft 1/96 satte 87 Prozent bekomen, und das Expansionsset weist ja gegenüber der ersten CD gemäß Eurem Testbericht doch noch Verbesserungen auf. **(Thomas Trulsson)**

Eine einfache Erklärung: Wir haben uns entschieden, Missions- und Erweiterungsdisketten nicht mit Gold und Platin auszustatten. Diese Auszeichnungen sollen »kompletten« Spielprogrammen vorbehalten bleiben, um die Leser nicht zu verwirren.

Ich will den Test. Jetzt!

Langsam nervt mich, daß PC Player grundsätzlich als letzte Zeitschrift ein Spiel testet. Andere Hefte hatten »Space Hulk« im Test, als Ihr noch eine Preview brachtet. Und den »F1 Manager« habt Ihr drei Monate nach den anderen Zeitschriften immer noch nicht getestet. So kann das doch nicht weitergehen! **(Bernard Montell)**

Natürlich hätten wir den »F1 Manager« schon vor geraumer Zeit testen können. Eine Einladung des Herstellers »Kommt in unser Büro und guckt Euch das Ding an« lag uns vor. Allerdings verzichten wir in solchen Fällen auf einen Test, sondern bestehen darauf, das Spiel in der Redaktion »unbewacht« und länger als nur ein paar Stunden auszuprobieren. Geschwindigkeit ist nicht der glückselig machende Faktor in einem Test – vielmehr kommt es auf die Qualität an. Den F1 Manager mußten wir beispielsweise selber kaufen, weil das Testmuster des Herstellers erst später bei uns eintraf. Daß wir das Programm als »letzte« testen, hat für unsere Leser sogar einen handfesten Vorteil: Daß das in anderen Zeitschriften umjubelte Programm dank einer kilometerlangen Bugliste in der angebotenen Version völlig unspielbar ist, kann man diesen Monat in der PC Player lesen. (bs)

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

DARF JETZT GEQUAKET WERDEN?

Vorausgesetzt, es war keine Ente, dann ist die Shareware-Version von »Quake« inzwischen im Internet zu haben. Logischerweise gibt es nächsten Monat natürlich das große Quake-Special: Was ist in der Vollversion zu erwarten? Wie brutal ist das Programm wirklich? Welchen Spaß macht der Netzwerk-Modus? Völlig unter die Räder gekommen ist diesen Monat der »Dungeon Keeper«. Wir bleiben voller Hoffnung, daß Peter »Diesen Monat klappt's bestimmt« Molyneux endlich mal mit dem Spiel fertig wird.



Quake erschüttert das Internet



Activisions »HyperBlade« eintrudeln. Die Mischung aus Eishockey und Rollerball in gewölbten 3D-Arenen ist zumindest für August angekündigt. Und mit etwas Glück gibt es mehr Infos zu den neuesten Spielen aus dem »EA Sports«-Stall, wie auch einen Test der Netzwerk-Version von »The Need for Speed«.



True Color und Super-Hi-Res: Links LS

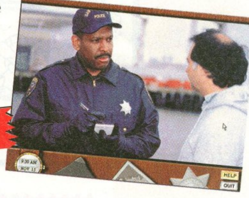
DIE ACHTFACHE ERLÖSUNG?

Doppelt, vierfach, achtfach: CD-ROM-Laufwerke werden schneller und schneller und fallen dabei sogar im Preis. Zeit für PC Player, die aktuellen, preiswerten Achtfach-Laufwerke mal ganz genau unter die Lupe zu nehmen. Kann die Mechanik überhaupt mit verkratzten CDs fertig werden? Laden Spiele dann auch schneller? Gibt es Treiberprobleme und liegen endlich vernünftige Audio-Kabel bei? Außerdem gibt es in den Rubriken »Keine Panik!« und »Technik Treff« aktuelle Hilfen und Tips.

Achtmal schneller – Nur ein Werbeversprechen?

MORD ODER TOTSCHLAG?

Der Krimi für den PC kommt in Mode. In der »Affäre Morloff« muß sich der Spieler aus dem Vorwurf, ein Mörder zu sein, herauswinden. »Golden Gate Mörder« macht Sie hingegen zu einem Polizisten in den Straßen von San Francisco, der mit echten SFPD-Methoden herausfinden muß, wer die Leiche überhaupt ist und was man dem armen Kerl warum angetan hat. Wenn Access sich nicht verspätet, hat auch Detektiv Tex Murphy seinen jüngsten Auftritt. Das Science-fiction-Adventure »The Pandora Detective« ist zwar kein echter Krimi, enthält aber den schrägsten Bogart-Clone seit Menschengedenken.



Fakten suchen beim Golden Gate Mörder

HIGH-END-SPORT FÜR PENTIUMS?

Nächsten Monat erwarten wir eine ganze Reihe von Sportspielen. Neben dem offiziellen Programm zur Olympiade in Atlanta von US Gold steht auch der lange erwartete Pentium-Update von »Links LS« ins Haus. Die neueste Version des Golfklassikers bietet unter anderem True-Color-Grafik mit 16 Millionen Farben bei 1024 mal 768 Punkten Auflösung (sofern Ihre Grafikkarte da mitspielt). Außerdem sollte Daley Thompsons Zehnkampf-Spiel testbar sein. In der Abteilung Zukunfts-Sport sollte

PC PLAYER 9/96 erscheint am 7. August

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Rinderwahn und andere Viren

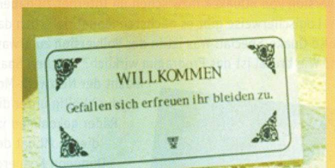
Ein Paradebeispiel dafür, wie Tagesthemen auch für Werbezwecke eingesetzt werden können, zeigt die englische Softwareschmiede Codemasters. Allen EG-Ausfuhrbeschränkungen zum Trotz werden weiterhin Kühe auf den Kontinent exportiert. Damit sie nicht allzu wackelig auf den Beinen stehen, haben sie kurzerhand ein paar gefederte Räder untergeschoben bekommen. Des Rätsels Lösung: Es geht um ein bizarres Rennspiel für Mega Drive und Playstation. Wir warten gespannt auf die erste Wirtschafts-Simulation zur Euro-Einführung.

Einen »echten« Virus brachten etliche Reporter von der E3 in Los Angeles mit nach Hause. Nach Ende der Messe fiel der PR-Abteilung von Mindscape auf, daß auf sämtlichen Presse-CDs, die während der E3 verteilt worden waren, ein Winword-Virus namens »Concept« lauerte. Auch wenn der Virus eigentlich »gutartig« war, schickte Mindscape eilig E-Mails mit Hinweisen zur Virusbekämpfung.

SUPER SKIDMARKS – HAVE A COW!

So hätten wir uns »Essen auf Rädern« nicht vorgestellt ...

Der verrückteste Screenshot des Monats



Unser Leser Eric Francois entdeckte im Agentenspiel »Spycraft« bei einem Besuch in Deutschland dieses Schild auf dem Hotelnachttisch. Wenn Sie den Sinn herausfinden oder ein ähnlich abgedrehtes Bild kennen sollten, schreiben Sie uns.



... dann lieber eine Runde »Mensch ärgere Dich nicht«.

Für die ganze Familie!?

Auch in dieser Ausgabe darf das Werbefoto des Monats aus der englischen Branchenzeitung CTW nicht fehlen. Raten Sie mal, für welches Spiel hier Werbung gemacht wird. Bubble Bobble? Pac Man? Die Muppets? Nein, alles falsch: Es geht hier um »Quake«, das neue Spiel von id Software. Das voraussichtlich brutalste Spiel seit dem indizierten Doom wird sich sicherlich nicht durch ausgesprochene Friedfertigkeit hervorheben, und ob es auch für jüngere Kinder geeignet ist, darf sehr stark bezweifelt werden. Darüber kann auch das gemeinsame Tragen eines T-Shirts mit dem Quake-Logo nicht hinwegtäuschen. (ra)



Ganz schön affig!

Haben Sie sich aufgrund des Verhaltens mancher Zeitgenossen im Internet nicht manchmal gefragt, ob Ihr Gegenüber nicht einfach ein Affe ist? So falsch lagen Sie damit nicht, wie dieses Bild von Silke Goes und Cordula Kropke beweist. Vielleicht sehen wir aber auch nur eine Zwischenstufe eines Verwandlungsprozesses, den die beiliegende Pressemitteilung beschreibt: »Der einzige Freund die Kaffeetasse ... die unbewegliche Haltung vor dem Bürostuhl gibt einem das Gefühl, man entwickle sich zu einem Tier der vierbeinigen Gattung zurück, dem Computerfrettchen.« Passen Sie also auf, wen Sie beim nächsten Onlinechat einen Affen nennen.



Ich mag keine Pizza – warum kann ich per Internet keine Bananen bestellen?

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE





Wooomm tschackk boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeilen – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



Oh Mann! Wenn dir Battle Arena Toshinden 2 zu hart ist, dann spiel doch hiermit. →





PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME